jen za
99,90
s 9GB DVD

PLNÁ HRA NA DVD ZDARMA

KNIGHTS OF THE TEMPLE
Rytířův ráj! Středověký Max Payne v atraktivní grafice

GAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

Rayman
šílení králíci
Podlehli jsme! Návykový Rayman dostane i vás

Detailní odhalení
Medal of Honor: Airborne
Válečné střílečky zažijí obrození: veškeré informace, obrázky, videa

Speciál
Revoluční Wii v redakci!
Tři týdny hraní, tři týdny neuvěřitelných zážitků

Zelda pro Wii pokořena! Dohráli jsme nejlepší launchovou hru všech dob

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz
cena: 99,90 Kč (149,90 Sk) 12/2006
9 771214 919013 12

LEVNĚJŠÍ HRY V ČR

JIŽ NEHLEDEJTE !

PlayStation 2

Wii

Nintendo

XBOX 360

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAME CUBE

PC GAMES

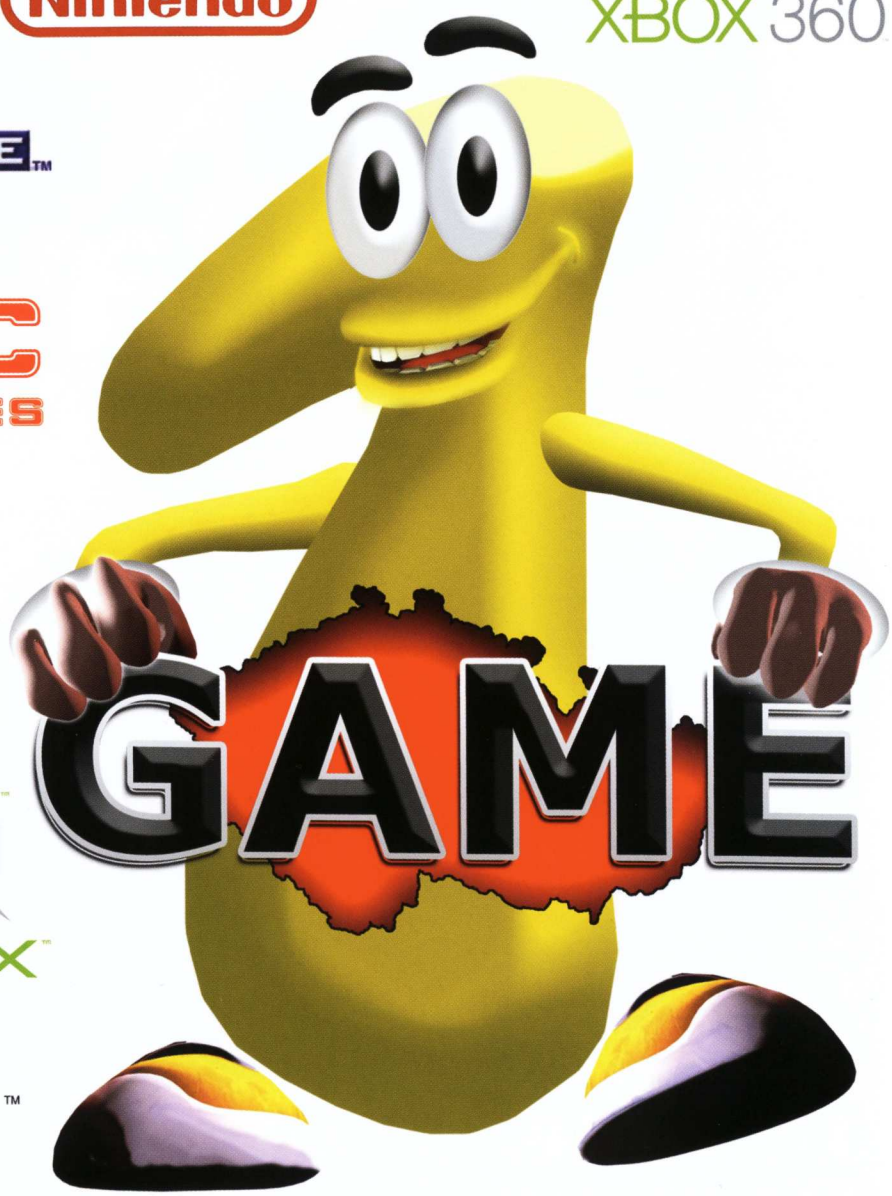
NINTENDO DS

PlayStation

XBOX

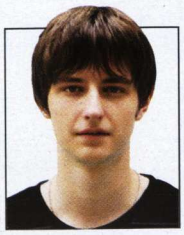
PSP

PlayStation Portable



www.1game.cz

VOLBA HRY ROKU 2006
Zvolte nejlepší hry roku v řadě kategoriích a získejte jednu z desítek cen!



Kamil Gric, šéfredaktor

WII O NÍ KAŽDÝ V OKOLÍ

Wii mělo být cestou, jak k hrám připoutat doposud odolávající. V redakci jsme strávili dlouhé hodiny spekulacemi o možných reakcích našeho okolí, které si bude moci konzoli vyzkoušet. Až přišel osudný den. Balík s Wii dorazil na recepci, konzole byla rozbalena, nastavena, hříčky z balíčku Sports spuštěny a kolem se začali zbíhat první zvědavci. Zprvu šokováni matoucími pohyby šéfredaktora, později okouzleni návykovou a jednoduchou hratelností, když jim ovládání padlo do ruky během několika chvil.

Pokud jsme si mysleli, že Wii nečekaně zapůsobí na nehráče, měli jsme pravdu. Ať jsem ho během 14 dnů ukázal komukoliv, bez výjimky každý si chtěl originální mechanismus ovládání vyzkoušet. Přestože si mnozí z nás pod pojmem novogenerační zábava představují dokonalou grafiku nebo fyzikální model, není to právě Nintendo, které udělalo skutečný krok vpřed? To je jen poznámka pro věčné kritiky směru, kterým se japonský výrobce vydal. Já mu po zhlédnutí první várky her v čele s výtečnou Zeldou tleskám. Dobrá práce.

Konec nadšení a oslavných ód. Vystřízlivění nabízí také pravdu, kvůli které není Wii bezchybným, roztomilým drobečkem (označení veskrze správné – malá velikost, nulová hlučnost, přirozená krása). Wii není revolucí, už zdaleka pak ani důvodem, proč zavrhnout zbylé platformy. Ojedinělý přístup zde stále zápasí s přístupem hardcore hráčů, kteří si na hodiny trvající máchání ovladačem budou muset zvyknout. Ne pro nic za nic jsem si v den příchodu Wii užíval v teple domova dalších pochutin pro Nintendo DS v čele s vynikajícím Yoshi´s Island.

Předcházející řádky vám mohly řádně zamotat hlavu. Píšu, že Wii vám může učarovat, ale že jako plnohodnotní hráči nemusíte nové ovládání milovat. Kam se řadíš právě ty, kdo čteš tyto řádky? Na to odpoví recenze Karla Kališe, který Wii sbalil domů a trávil s ním dlouhé dny, aby odhalil přednosti i slabiny nové platformy. Více v jeho článku na straně 74.

Konečně nadešel čas pro všechny z vás, které Wii nezajímá (opravdu se tací najdou?). Nemusíte smutnět, že bychom snad vánoční Doupě zasvětili pouze nové konzoli. Naopak. V útrobách celkově už 24. čísla najdete vše běžné (novinky, preview, recenze očekávaných hitů), doplněné o zbilancování roku 2006, čtenářskou volbu hry roku s hodnotnými dárky, řadu vánočních speciálů a na DVD trochu oné přímočaré, akční zábavy na dlouhé zimní večery. Redakce Doupěte vám tímto přeje příjemně prožité vánoční svátky s porcí herního vyžití navrch.

P.S.: V diáři na rok 2007 si zaškrtněte první datum: 24. ledna jsme zpátky.

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

[1] Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

[2] Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

[3] Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

BODOVÉ HODNOCENÍ RECENZÍ

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši. Zkrátka naprostá bomba!

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohorší, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

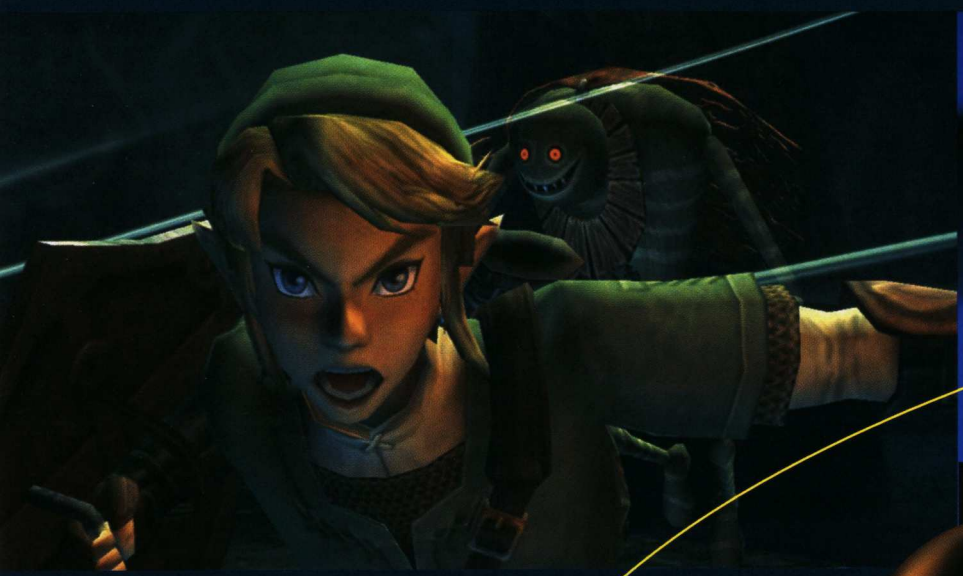
4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

OBSAH



[HERNÍ KRONIKA 2006]
Jaký byl a které hry zaujaly nejvíce?
6

CO NAJDETE V DOUPĚTI?

3 Editorial
4 Obsah
18 Redakční stránka

[Speciál]
Bilancování roku 2006
12 Doupě volá hru roku 2006

LOADING

[Novinky]
20 Dark Sector
21 Mario Strikes Charged
22 Halo 3
23 Titan Quest: Immortal Throne
24 Simon the Sorcerer 4
26 Silverfall
27 Turok
28 SKATE
29 Destination: Treasure Island
30 Dragon Age

21 TOP 10
26 Progaming
29 Jazykový koutek
31 Jízdní řád
32 Bleskem ze světa her
33 Byznys
34 Pavlač

[Preview]
36 Medal of Honor: Airborne
40 Stranglehold
42 World in Conflict
44 Jade Empire Special Edition

PC RECENZE

[Recenze]
Rayman Raving Rabbids
50 The Elder Scrolls IV: Knights of The Nine
52 Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate
54 Top Spin 2
56 Warhammer: Mark of Chaos
60 Medieval 2: Total War
62 Sam & Max Episode 1: Culture Shock
64 Star Trek Legacy
66 Eragon
67 LOTR: Battle for Middle-Earth 2: The Rise of the Witch King
68 Agatha Christie: Murder on the Orient Express
69 Bionicle Heroes
70 The Mark
71 Made Man

KONZOLOVÉ RECENZE

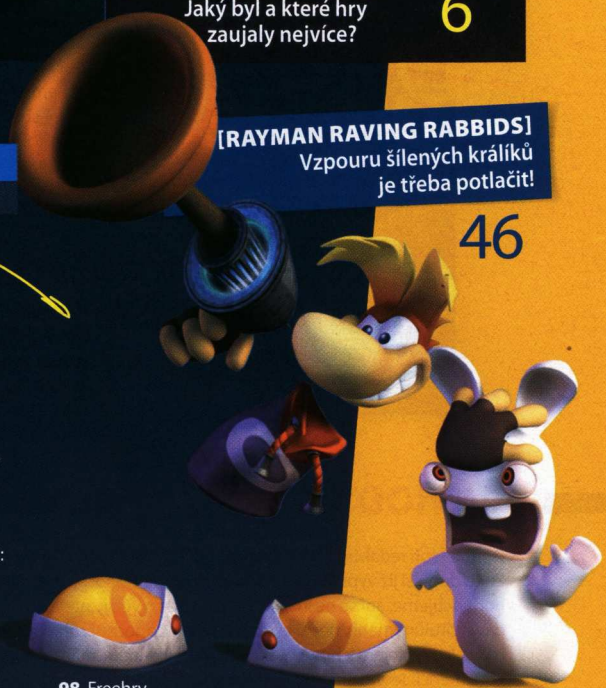
[Recenze]
Wii
77 Call of Duty 3
The Legend of Zelda: Twilight Princess
80 Tony Hawk´s Project 8
81 Viva Piňata
83 Yoshi´s Island DS

BONUS ZONE

[Rubriky]
Hráčův rádce vánoční speciál
90 Hitparády
91 Herní kviz
92 Rozšířený zážitek: HOMAM V
95 Nostalgie: The Neverhood
96 Naostro: Marek Španěl, BI Studio

98 Freehry
99 Hry na mobil
100 Blog
108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

[Hardware]
101 Hardware News
102 TEST: GeForce 8800
103 Co od Ježíška? Přece herní počítač



[RAYMAN RAVING RABBIDS]
Vzpouru šílených králíků je třeba potlačit!
46

74
[WII]
Wii je tu a s ní i první bezkonkurenční hit!

86
[HRÁČŮV RÁDCE SPECIÁL]
Kupujete dárky na poslední chvíli? Poradíme vám!

Nová eXtra Klasika

počítačových her

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
CZ
CD PROJEKT

DOPORUČENÁ CENA
199
KORUN ČESKÝCH

NEJLEPŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČEŠTINĚ!

NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY:

Od prosince se série Nová eXtra Klasika rozrůstá o další čtyři tituly, které vám jistě udělají radost. Možná jsou to hry, na které už dlouho čekáte, možná jste o nich jen slyšeli. Ale každopádně stojí za vyzkoušení. Za bezkonkurenčních 199 Kč si k nim určitě najdete cestu.

Během Vánoc budete mít na hraní více času, tak se nezapomeňte hrami pořádně předzásobit!

HRY, KTERÉ VÁS URČITĚ NEZKLAMOU:

...A MNOHO DALŠÍCH SKVĚLÝCH HER!

WWW.CDPROJEKT.CZ/NXK

CDPROJEKT

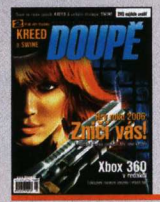
HERNÍ KRONIKA 2006

LEDEN#

id Software oznámili vývoj nové série, jejíž první díl by měl vyjít souběžně na PC, PS3 i Xboxu 360. **DNES:** O hře není ani vidu, ani slechu. Je ale pravděpodobné, že se na ní skutečně pracuje.

Odbyt PC her poklesl v roce 2005 o 9 miliónů na celkových 38 miliónů kusů, když situaci zachraňoval (a možná i zároveň způsobil) velmi úspěšný World of Warcraft.

Kolik se v České republice prodá her? Náznak odpovědi nabídla společnost CD Projekt, když oznámila prodej 300 000 kusů svých her v roce 2005 na území České a Slovenské republiky.



[DOUPĚ VYŠLO] 17. 1. 2006

[PLNÁ HRA] Kreed + SWINE

Nintendo ohlásilo vznik vylepšené verze handheldu DS s podtitulem Lite. **DNES:** Původního DS i vylepšené verze Lite se na celém světě prodalo přes 27 miliónů kusů, když se toto číslo na začátku roku pohybovalo u „pouhých" 13 milionů.

Entertainment Software Association, pořadatel výstavy E3, zveřejnil zpřísněná pravidla pro oblékání hostesek. **DNES:** Konec krásných E3 babes? Ano. Ne však kvůli zpřísněným pravidlům, ale kvůli restrukturalizaci celé akce.

Uwe Boll prohlásil, že filmový Doom byl šlápnutím vedle. Sám by ho prý natočil lépe.

#ÚNOR

[DOUPĚ VYŠLO] 14. 2. 2006

[PLNÁ HRA] Caesar III

Režisér James Cameron prozradil svou zálibu v hrách a podle vlastních slov hodlá v budoucnu vytvořit online hru na motivy některého ze svých filmů.

Microsoft a Ubisoft potvrdili zájem o nezávislé studio Lionhead Petera Molyneuxe. **DNES:** V souboji o „božského" Petera nakonec uspěl softwarový gigant Microsoft.

Xbox 360 se potýkal s problémy s dostupností. **DNES:** Jakkoliv zmíněná situace ještě zhruba další dva měsíce vystihovala skutečný stav věcí, přibližně od poloviny března letošního roku už není Xbox 360 nedostatkovým zbožím.

Zaměstnanci erotického průmyslu a sexuálních služeb protestovali proti GTA: San Andreas – hra je měla prezentovat coby cíl násilí a trestných činů.

ŽERTE MOZKY!

Ježíšek zmizel, Santa odletěl na saních, ale Stubbs přichází. Hrou, která nás na přelomu roku nejvíce uchvátila, byla vpravdě originální zábava – žraní mozku ve Stubbs the Zombie. Je libo tunu krve, armádu zombíků a týrznění nebohých lidí? Pak jste na správné adrese.

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Halo 3 přijde na podzim roku 2006, pravděpodobně v den zahájení prodeje PS3
- Ukrajinské GSC oznámilo dokončení hlavních prací na Stalkerovi a předání bety s 20 levely do centrály THQ
- Microsoft plánuje novou verzi Xboxu 360, která bude vybavena přehrávačem HD-DVD
- Jerry Bruckheimer bude po dokončení Pirátů z Karibiku 2 a 3 točit film na motivy série Prince of Persia

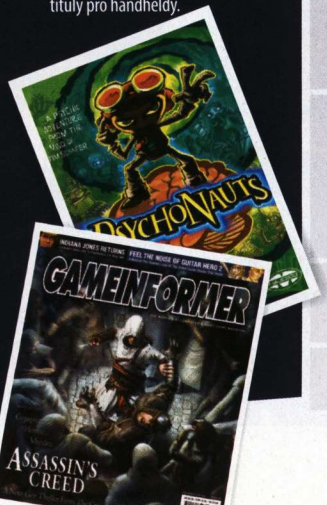
FIRMA, KTERÁ UMŘELA S ORIGINALITOU

Finanční výsledky za fiskální rok 2005 se staly „osudnými" vydavatelské společnosti Majesco. Slabé příjmy zapříčinily především neuspokojivé prodeje stěžejních titulů (Advent Rising a Psychonauts), kritiky (a redakcí Doupěte) vysoko ceněných her, o něž ale nebyl mezi běžnými hráči zájem. Majesco zareagovalo na finanční výsledky změnou strategie, o práci přišlo 20 % zaměstnanců a firma se hodlá nadále soustředit na tituly pro handheldy.

ZAJÍMAVOST

NÁKLAD HERNÍCH MAGAZÍNŮ

Výzkum společnosti Mediamark Research poodhalil roušku tajemství nad nákladem herních magazínů za oceánem. Vládcem amerického trhu je Game Informer s nákladem přes 2 milióny kusů, následovaný multiplatformním Electronic Gaming Monthly, u něhož se toto číslo pohybuje těsně nad hranicí půl miliónů kopií. Situace v ČR? Náklad herních magazínů u nás (včetně Doupěte, ale nezahrnuje OPS2 magazín) se pohybuje mezi 30–40 tisíci kusy.



DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Diablo III je již několik let ve vývoji: neustálé odklady hry způsobuje nespokojenost Blizzardu s kvalitou hry
- John Romero pracuje na novém, blíže neupřesněném MMO projektu
- Nejmenovaní zástupci japonské Sony označili září 2006 coby termín startu Playstation 3 – souběžně pro USA a Japonsko
- Akční střílečka Prey se bude pyšnit dynamicky se měnící obtížností
- Vývojáři ze studia Tesseraction obvinili vydavatelskou společnost DreamCatcher z vydírání

NECHCETE SEX? POŘIĎTE PŘÍTELI WORLD OF WACRAFT

Popularita World of Wacraft dolehla nejen na tvůrce seriálu South Park, kde se tato online hra objevila v jednom z letošních dílů, ale vyústila i v řadu netradičních videí či parodií (mimo jiné i porno-klon hry, o kterém informovala Doupěcí Pavlač). Jedním z nejpovedenějších je reklama na World of Warcraft, v níž mladá slečna řeší netradiční problém – už dál nechce spát se svým přítelem. Jak toho dosáhnout? Jednoduše mu koupí World of Warcraft. Stále funkční video najdete na adrese **www.dailymotion.com/video/29946**.

NEDOCENĚNÉ HRY, KTERÉ ZMĚNILY HISTORII

Únor sice není nejočekávanějším herním měsícem v roce, ani letos však nebyla o zajímavé tituly nouze (se zářivou hvězdou jménem X3: Reunion v čele), přesto jsme si v Doupěti zavzpomínali na tituly, které změnily herní historii – ačkoliv se jim nedostalo uznání. Že vám nic neříkají jména jako Systém Shock, Grim Fandango, Outcast, Omicron nebo Shenmue? Nalistujte stranu 10 únorového Doupěte a doplňte si vzdělání.

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Playstation 3 je odložena na konec roku a její cena se odhaduje až na 900 dolarů
- Producent EA Dan Blackstone v rozhovoru o budoucnosti série Battlefield uvedl záhadné číslo 3213/3X2, z čehož důvtipní novináři ze Shacknews vydedukovali, že se připravuje pokračování odehrávající se v roce 2142
- Vychází očekávaný Godfather a již v té době se objevují zprávy o dvou možných pokračováních

POSLEDNÍ HŘEBÍK DO RAKVE STARFORCE

Ruská protipirátská ochrana se začala autonomně pohřbívat, když jeden z jejích zaměstnanců vynesl 5. března na oficiální fóra produktu adresu na stažení pirátské verze hry Galactic Civilizations 2. Údajně proto, aby ukázal, jak dopadne hra bez protipirátské ochrany. Zároveň se množí důkazy o tom, že StarForce napadá ochranu počítače apod.

NECHŤ VÁS PROVÁZÍ SÍLA A MIMOZEMŠŤANÉ!

„Březen, do vesmíru se vznesem," znělo přísloví pro tento rok. Kdo nepodlehl spektakulárním bitvám mohutných křižníků a malých stíhaček v RTS Star Wars: Empire at War, mohl se uchýlit k tahové variantě vesmírné opery v Galactic Civilizations 2: The Dread Lords. Vesmír ještě nikdy nebyl více dokořán.

NINTENDO REVOLUTION BUDE PROPADÁK

Nintendo oznámilo hardwarové specifikace své konzole Wii (tehdy ještě pod názvem Revolution), které veřejnost při srovnání s Xboxem 360 a PS3 prudce zklamaly. Zároveň se objevily spekulace o možném ovladači. V březnu se jeho podoba odhadovala na jednoduchou kopii gamepadu z GameCube s připojeným pohybovým senzorem. A dnes? Wii si našlo vlastní cestu, stalo se hitem, ovladač na sebe vzal formu technokratického nunchaku a veškerá skepse je tatam.

ZAJÍMAVOST

BŘEZEN#

Na stránkách herních časopisů se objevují první obrázky z očekávaného akčního RPG Bioshock a tvůrci zároveň částečně odhalují jeho náplň.

Známý herní vývojář David Perry opouští své dlouholeté pracoviště, studio Shiny. DNES: Perry založil společnost GameInvestors.com pomáhající začínajícím týmům ve financování

jejich her a především se dal na onlinovky. U společnosti Acclaim řídí vývoj MMO titulů 2Moons a Dance!

Vychází RPG The Elder Scrolls: Oblivion. Pozitivní recenze rostou jako houby po dešti, zatímco hardware tisíců hráčů zažívá peklo. DNES: Oblivion soupeří o nejlepší RPG boku po boku Gothic 3 a hardware se i dnes restuje ve vlastní šťávě.

Do března byla hra s názvem Warhammer Online takřka neznámým jménem. Pak ale dostala přízvisko Age of Reckoning a během roku dokázala vystoupat až na post žhavého konkurenta World of Warcraft. Takhle se dělá reklama!

Hackerům se podařilo poprvé nabourat ochranu konzole Xbox 360. Úprava spočívala v nahrání nového firmware do čipu DVD mechaniky. Ve jménu paranoie začal Microsoft v dalších verzích zalévat čip speciálním lepidlem.

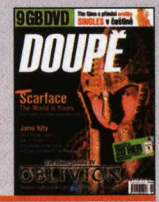
Do jednoho roku mělo začít natáčení filmu podle intenzivní akce Max Payne. DNES: O snímku není ani vidu ani slechu, nicméně konkurenčním projektům od Uwe Bolla se paradoxně daří.

[DOUPĚ VYŠLO] 14. 3. 2006

[PLNÁ HRA] Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura

#DUBEN

Nadějná akce od firmy Blizzard, Starcraft: Ghost, se odkládá. Postupně byly zrušeny verze pro PS2, Xbox a GameCube. DNES:



[DOUPĚ VYŠLO] 11. 4. 2006

Autoři hru oficiálně nezrušili, ovšem se slovy, že hodlají prozkoumat možnosti next-gen konzolí, se hrobově odmlčeli.

[PLNÁ HRA] Singles

Koncem měsíce Nintendo oficiálně oznamuje jméno své nové konzole – Wii. Rozebíhají se polemiky nad jeho významem, lidé používají „uíí" v každém vhodném slově a firma se může jen tetelit nad wiiborným ohlasem veřejnosti.

Electronic Arts pouštějí do světa informace o obrovském RPG pojmenovaném kódovým názvem Project Gray Company. DNES: Ukázalo se, že jde o titul The Lord of the Rings: The White Council, který má přinést dosud nepoznaná dobrodružství ze Středozemě.

Časopis PC Games přinesl exkluzivní odhalení třetího dílu série Command & Conquer, který má být revoluční. DNES: C&C3 půjde ve šlépějích svých předchůdců s tím rozdílem, že nabídne jednu novou rasu a hollywoodské hvězdy ve filmových sekvencích. Co jiného jsme čekali?

V návaznosti na události z minulého měsíce dává francouzský gigant Ubisoft sbohem ochraně StarForce.

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Nintendo Revolution se bude jmenovat Go (japonsky pět), jakožto pátá velká konzole od Nintenda
- Společnost JoWooD obdržela mnohamiliónovou nabídku na portaci svého RPG Gothic 3 na Xbox 360
- BioWare otevírá novou pobočku a začíná pracovat na blíže nespecifikovaném MMORPG
- Spekuluje se o pátém pokračování ságy The Elder Scrolls

VYTRŽENÍ ZE ZAPOMNĚNÍ

Žila, byla myšlenka o nejrozsáhlejší, graficky nejnadupanější a zkrátka nepokořitelné hře. V dubnu vyšlo The Elder Scrolls: Oblivion a svět spatřil, že myšlenka nebyla tak daleko realitě. Oblivion ovládl redakci a i přes své drobné chyby stále omamuje několik jejích členů. Inu hra trvanlivější než konzerva s fosiliemi.

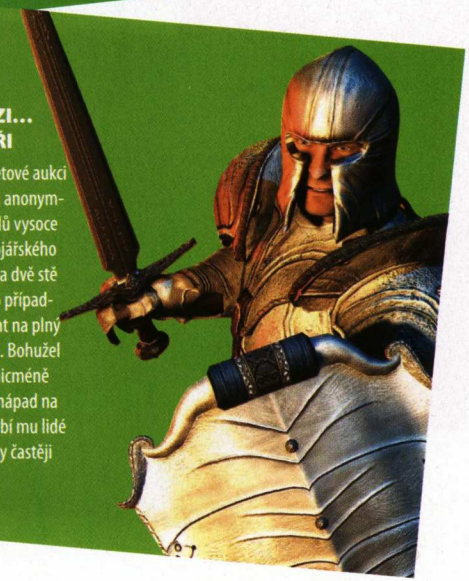
HVĚZDA JMÉNEM GAMESTAR ZHASLA

Prodejem pátého čísla pro rok 2006 skončilo vydávání dlouholeté stálice českých herních magazínů, časopisu GameStar. Zpráva zarmoutila všechny jeho příznivce, nicméně šlo o logické vyústění situace. Kde jsou časy padesátitisícových nákladů herních časopisů? V současné době se těch nejpopulárnějších neprodává ani polovina, a tak k lítosti všech zúčastněných musel jeden z kola ven.

ZAJÍMAVOST

NÁJEMNÍ VRAZI... TEDY VÝVOJÁŘI

V dubnu se na internetové aukci Ebay objevila nabídka anonymního (ale podle odhadů vysoce profesionálního) vývojářského týmu oznamující, že za dvě stě tisíc dolarů budou pro případného zájemce pracovat na plný úvazek celé tři měsíce. Bohužel se nikdo nepřihlásil, nicméně nosí-li někdo v hlavě nápad na přelomovou hru a chybí mu lidé k jeho realizaci, měl by častěji navštěvovat aukce.



HERNÍ KRONIKA 2006

KVĚTEN#

DRTIVÝ DOPAD SNŮ

Point & click adventury jsou mrtvé, ať žije 3D prostor! K tomuto závěru vedl výpravný příběh mladé Zöe v dlouho očekávané hře Dreamfall, jež nás jako hra čísla ponořila do úchvatného světa snů. Vyprávění však postrádalo náležité zakončení. Po několika měsících se tedy ptáme: Kde je pokračování?

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Angelina Jolie se připravuje na účinkování v třetí filmové adaptaci Tomb Raidera
- Studio Square-Enix, autor série Final Fantasy, pracuje na nové online hře pro PC a PS3
- Sony je podezřelá, že svůj nápad s ovladačem reagujícím na pohyb pro PS3 okopírovala od Nintenda
- Stejně tak se spekuluje, že Sony z nového DualShocku odstranila vibrační funkci kvůli licenčním sporům

POSLEDNÍ E3 VE VELKÉM STYLU

Ačkoliv se to tehdy ještě nevědělo, letošní výstava E3 byla jako poslední v historii určena pro veřejnost. To však dokázala s předstihem kompenzovat gargantuovskou vlnou konzolí a nových skvěle vypadajících her. Výstavní prostory dokonale ovládlo Nintendo Wii, tituly jako Assasin´s Creed, Bioshock, Spore a mnohé další. Dostalo se dokonce i na obligátní hostesky, které se v minulosti snažili vydavatelé vypudit.

PROPADÁK MISTRA LEONARDA

V květnu měl celosvětovou premiéru nejen film Šifra mistra Leonarda natočený podle jinak kvalitního románu Dana Browna, ale také počítačová hra se stejnou předlohou. A jaký byl výsledek? Tam, kde všichni očekávali strhující, napínavý epos, zbyla jen nízkorozpočtová adventura a dvě a půl hodiny dlouhý rozvleklý snímek. Knižní a počítačová média se zkrátka nemají ráda, a tak zůstanou kvalitní adaptace asi jen ve spárech strategií, jakou je Duna nebo Bitva o Středozem.

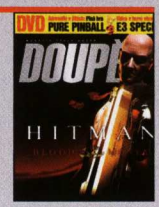
ZAJÍMAVOST

[DOUPĚ VYŠLO] 10. 5. 2006

[PLNÁ HRA] Gooka 2: Záhada Janatrisu

[DOUPĚ VYŠLO] 7. 6. 2006

[PLNÁ HRA] Pure Pinball



Testeři serveru Anandtech uveřejnili šokující zprávu, že fyzikální čip Ageia PhysX hry nezrychluje, ale více než dvakrát zpomaluje. **DNES:** Ačkoliv se podařilo vyladit ovladače a prokázat, že čip urychluje hry, které jsou pro něj přímo napsány, nejedná se o žádný boom.

Herní návrhář American McGee prohlašuje, že pokud uspěje jeho ztřeštěná hra Bad Day L.A., vytvoří pokračování odehrávající se v Tokiu. **DNES:** Z Bad Day L.A. je jen těžko stravitelný propadák, Americanovi se tak zbořil karetní domeček jeho plánů.

Al Lowe, tvůrce legendární série Larry, po několika rozpačitých reklamních spotech zakládá firmu iBase a oznamuje adventuru Sam Suede. **DNES:** O plánovaném spasiteli vtipných adventur není vidu ani slechu, stejně jako se odmlčel sám Al Lowe. Navždy?

Lara Croft byla zapsána do Guinessovy knihy rekordů jako „nejúspěšnější herní hrdinka".

Obří vydavatel Vivendi oznámil, že pouze prodejem MMORPG World of Warcraft vzrostl jeho příjem o 20 %. Tomu se říká dojný tauren!

#ČERVEN

Sega oznamuje remake klasiky Golden Axe na Xbox 360 a PS3. **DNES:** Novogenerační předělávka upadla mírně v zapomnění, ovšem na Wii si již dnes můžeme zahrát původní verzi s pixelovatou grafikou.

Take 2 přislíbilo autorům Duke Nukem Forever bonus půl milionu dolarů, pokud hru dokončí v roce 2006. **DNES:** Prezident 3D Realms prohlásil, že o bonusu nic neví a i kdyby, neuspěchá své devět let vyvíjené dítko kvůli nějakým povrchním penězům.

Čínský občan Xiao Yi spáchal sebevraždu vyskočením z okna, aby se mohl připojit ke svým přátelům hrajícím online hry v ráji. Jiný Číňan pobodal svého kolegu kvůli sporu o virtuální meč a byl odsouzen k doživotnímu vězení.

20. června byl na trh oficiálně uveden formát Blu-ray (25 GB na jednu stranu média). **DNES:** Rozšíření je mizivé a stále se čeká na příchod Playstation 3, která by mohla tomuto formátu pomoci.

Koná se historicky první BlizzCon, setkání příznivců her z produkce firmy Blizzard.

Vychází veřejná betaverze systému Windows Vista.

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- První zprávy o možnosti odkoupení společnosti ATI výrobcem procesorů AMD
- Stalker se z propracovaného RPG proměňuje ve víceméně klasickou akci
- Kvůli cheatování je zrušeno třicet tisíc účtů World of Warcraft
- Proslýchají se zprávy o problémech s chlazením PS3 a neexistenci byť jen jediného prototypu
- EA zahájili práce na hře System Shock 3

HRDINOVÉ FRONTY & NEDOČKAVOSTI

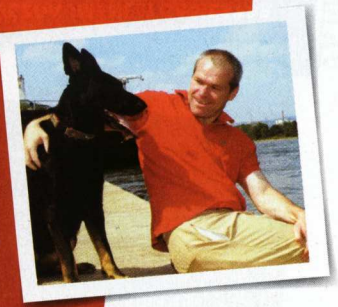
To, že se v Americe a především Japonsku tvoří před obchody fronty při příležitosti vydání očekávané hry, je známo. Aby ale lidé formovali bojové šiky i před českými obchody, je něco nového. Právě to se stalo v některých prodejnách při uvedení pátého dílu série Heroes of Might & Magic. Bude se situace opakovat i u dalších her? Máme začít skupovat spacáky a stany?

JEDEN DISTRIBUTOR VLÁDNE VŠEM

Kdo by to byl řekl, že se Francie stane herní velmocí? Když v létě tohoto roku uveřejnil tamější vydavatel Ubisoft výsledky svého hospodaření za fiskální rok 2005–2006, nestačili jsme se divit. Zavedené značky Splinter Cell, Prince of Persia nebo Heroes of Might & Magic dokázaly firmu vynést na post čtvrtého největšího nezávislého vydavatele vůbec. S příjmem v řádu desítek miliónu eur se již dají podnikat odvážné projekty a navíc má firma díky titulům jako Assasin´s Creed, Rayman: Raving Rabbids nebo další díl Splinter Cell našlápnuto k ještě vyšším metám. Překoná zaoceánského molocha Electronic Arts?

ZUŘÍCÍ BOLL

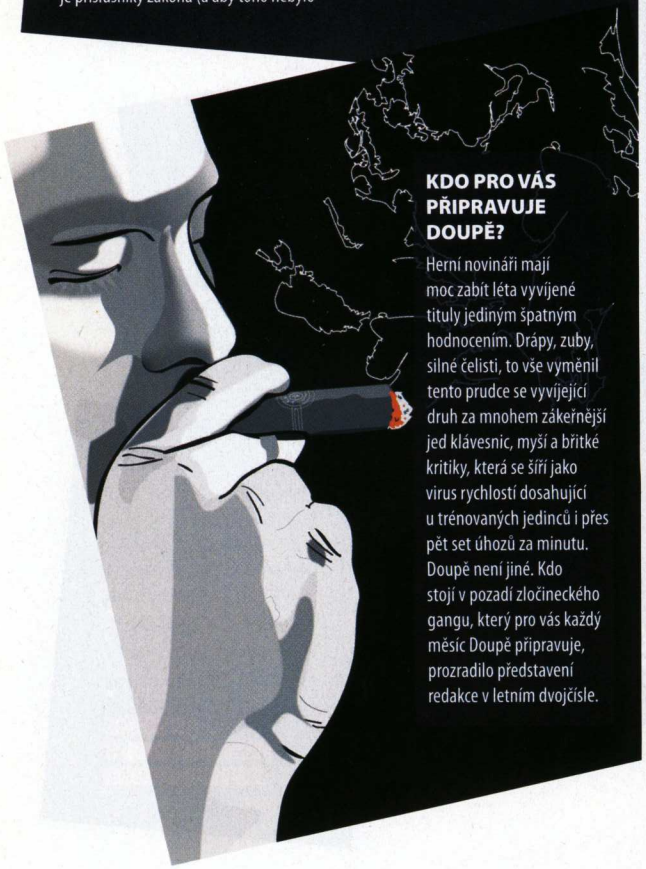
Produkční společnost nejhoršího režiséra současnosti Uweho Bolla vydává prohlášení, že vyzývá na boxerský souboj pět nejodvážnějších kritiků „umělcových" filmů. Mezi pozvanými byli i režiséři Quentin Tarantino a Roger Avary, nicméně nakonec se přihlásila pětice herních publicistů, kteří s Bollem svedli nerovný zápas v srpnu. Uweho dřívější boxerské zkušenosti však zametly s novinářským umem raz dva.



ZAJÍMAVOST

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

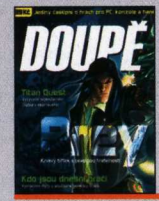
- Válku nové generace herních konzolí údajně rozhodne Evropa – trhy v USA a Japonsku jsou nasyceny a chybí jim růstový potencionál starého kontinentu
- Hra Reservoir Dogs podle vyjádření britských policistů nepřiměřeně prezentuje příslušníky zákona (a aby toho nebylo málo, v Austrálii a na Novém Zélandu prodej hry definitivně zakázali)
- Atari se řítí ke dnu: o záchranu se snaží výprodejem vlastněných značek, jako je Driver, kterou odkoupil Ubisoft
- Tvůrci hry Loco Roco obviněni z rasismu: důvodem je malá černá věc, kterou musíte pro dokončení hry zabít



KDO PRO VÁS PŘIPRAVUJE DOUPĚ?

Herní novináři mají moc zabít léta vyvíjené tituly jediným špatným hodnocením. Drápy, zuby, silné čelisti, to vše vyměnil tento prudce se vyvíjející druh za mnohem zákeřnější jed klávesnic, myší a břitké kritiky, která se šíří jako virus rychlostí dosahující u trénovaných jedinců i přes pět set úhozů za minutu. Doupě není jiné. Kdo stojí v pozadí zločineckého gangu, který pro vás každý měsíc Doupě připravuje, prozradilo představení redakce v letním dvojčísle.

ČERVENEC#



[DOUPĚ VYŠLO] 11. 7. 2006

[PLNÁ HRA] No Man's Land

Bill Gates podle vlastních slov nevěří pohybovým ovladačům v té podobě, jakou nabídne Nintendo nebo Playstation 3. **DNES:** Vizionářské myšlení Billa Gatese tentokrát narazilo. První týdny prodeje Nintendo Wii ukazují obrovský zájem o konzoli, jíž se do uzávěrky prosincového čísla prodalo přes milion kusů.

Jenže Peter Moore je jiného názoru. Představitel herní divize Microsoftu připustil, že firma přemýšlí o formě netradičního ovládání pro nehráče. **DNES:** Pokud Microsoft nad problematikou nového ovladače pro Xbox 360 bádal, pak tak nejspíš činí doposud.

Gothic III, jako jedna z dalších velkých her po Heroes of Might and Magic, nebude obsahovat ochranu StarForce. Nepotvrzeným důvodem má být nálada na trhu a bouření PC hráčů.

Zisk Nintenda vzrostl téměř osminásobně. Zatímco ostatní se honí za bájnými, miliónovými metami, japonský výrobce nízkými provozními náklady dosahuje nejvyšší ziskovosti vůbec.

#SRPEN

Blizzard odhalil plán, podle něhož hodlá po dokončení datadisku Burning Crusade zásobovat svět World of Wacraftu novým rozšířením pravidelně každý rok. **DNES:** Blizzard ze svých plánů neslevil: slevila pouze očekávání hráčů, když Burning Crusade stále nedorazil do obchodů.

Vývojářská společnost Epic Games zveřejnila odhad prodejnosti očekávané akce Gears of War: plánuje jí prodat kolem 6–8 miliónů. **DNES:** Očekávání se naplnila. Gears of War sklízí úspěch u herních recenzentů a za první dva týdny se jí prodal plánovaný milión kusů. Potvrzeny byly rovněž dohady, podle nichž se série dočká dvojice pokračování.

Electronic Arts jako poslední velký vydavatel licencoval Unreal 3 engine, a to i přes dřívější odmítavé reakce firmy.

Jane Jansen, autorka série Gabriel Knight, odhalila na lipské Games Convention svůj nový projekt: adventuru Gray Matter.

Anno 1701 se stalo nejdražším německým projektem v dějinách: náklady na vývoj přesáhly částku 10 miliónů eur.

Lipský veletrh Games Convention 2006 zaznamenal nečekaný úspěch: 183 000 návštěvníků a 2 600 novinářů z 38 zemí celého světa. **DNES:** S úspornější podobou losangeleské E3 roste význam lipského veletrhu, který bude dále expandovat: v září příštího roku se dočkají jeho obdoby také v Asii, přesněji v prostorách singapurského výstaviště.

Take-Two poskytlo brněnskému studiu Illusion Softworks trojici development kitů pro PS3, s jejichž pomocí firma připravuje dvojici akčních titulů. Ty se objeví také na dalších next-gen konzolích a PC.

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Blizzard kutí Starcraft IV nebo Warcraft IV: z tohoto důvodů rozšiřuje nábor lidí o designéry pro neupřesněný RTS projekt
- Electronic Arts usilují o akvizici německého studia Crytek, tvůrce Far Cry a připravovaného Crysis
- Časopis Electronic Entertainment Monthly informuje o přípravách nástupce Prince of Persia pro next-gen konzole
- Zaměstnanci americké sítě prodeje GameStop byli svým zaměstnavatelem nuceni pracovat přes čas, rozhodli se ho proto zažalovat

GAMES FOR WINDOWS: UŽ NIKDY VÍCE PROBLÉMY S PC HRAMI!

Projektem Games for Windows, který Microsoft představil v letních měsících letošního roku, hodlá softwarový gigant podpořit hraní na PC a systémech Windows. Hry, vybavené značkou Games for Windows, prošly podle oficiálních kritérií testováním, jsou plně optimalizované pro použití pod operačními systémy Windows a hráči by při jejich zprovoznění neměli pociťovat žádné problémy. Prvním mediálním projektem, podporujícím novou značku, je přerod známého magazínu Computer Gaming World v Games for Windows magazín, jehož redakce zůstala beze změn.

E3 RADIKÁLNĚ MĚNÍ SVOU TVÁŘ

Organizace The Entertainment Software Association, pořadatel výstavy E3, oznámila v srpnu radikální změnu formy i struktury celé výstavy. E3 Media and Business Summit, jak zní nový název akce, se v příštím roce uskuteční 11.–13. července. Vystavovatelům nabídne zcela odlišné pojetí, sestávající z malých prezentací a osobních meetingů. „Nová E3" bude určena pro 5 000 vyvolených z řad obchodníků a novinářů. Změní se také místo konání. Obří prostor losangeleského Convention Center nahradí konferenční místnosti vybraných hotelů. Drastické změny jsou důsledkem trvajícího nátlaku ze strany herních vydavatelů, kteří již po několik let upozorňovali na nízkou efektivitu současného modelu výstavy a vysoké náklady v desítkách miliónů dolarů, které si realizace prezentací na E3 vyžádala.

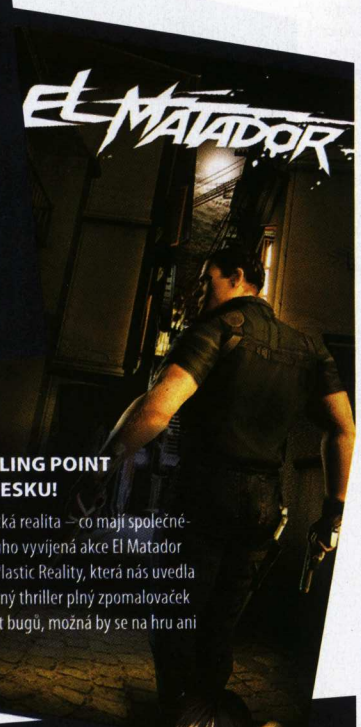
E3® expo

HERNÍ KRONIKA 2006

ZÁŘÍ#

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Nyní již sloučené společnosti ATI a AMD uvažují o spojení procesoru a grafické karty do jednoho čipu
- Návrhář Ken Levine v jednom z rozhovorů zneklidnil hráče prohlášením, že Bioshock nebude RPG, ale standardní střílečka
- Připravuje se druhý díl slizké akce Prey



MAX PAYNE A BOILING POINT SE POTKÁVAJÍ V ČESKU!

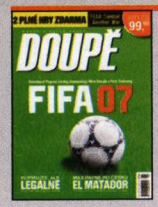
Kokain, Kolumbie a plastická realita – co mají společného s ČR? V září to byla dlouho vyvíjená akce El Matador z produkce domácí firmy Plastic Reality, která nás uvedla v příběhové kratší, ale svižný thriller plný zpomalovaček a těžkotonážní akce. Nebýt bugů, možná by se na hru ani tak rychle nezapomnělo.

NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY TOHOTO TISÍCILETÍ

Server Next Generation uveřejňuje propracovaný seznam sta nejprodávanějších her v USA vydaných od roku 2000. Žebříčku neohrožené kralují The Sims, kterých se i se všemi expanzemi prodalo přes sedmnáct miliónů kusů. Co je zajímavější, v první desítce pevně zakořenily rovnou tři hry od Blizzardu – Diablo II na druhém místě, World of Warcraft na třetím a Warcraft III: Reign of Chaos na sedmém. Doom 3 skončil nečekaně na šestnáctém místě před Half-Life 2, zatímco česká Operace Flashpoint se nechala předběhnout i loveckým simulátorem Deer Hunter 4 a zaujala devadesátou příčku. I tak se jedná o obrovský úspěch!

ZAJÍMAVOST

[DOUPĚ VYŠLO] 6. 9. 2006



[PLNÁ HRA] Another War, FEAR Combat

Z FTP Ubisoftu unikly 2 GB dat obsahující koncepty her této firmy pro následující období. Ve vývoji je Far Cry 2, další Prince of Persia, pátý Splinter Cell nebo například hra podle seriálu Lost.

22. září odvysílal Český rozhlas Vltava čtvrthodinovou reportáž z proběhnuvšího koncertu herní hudby v německém Lipsku. Ačkoliv jsme mnoho skladeb neslyšeli, hry si udělaly další mediální zářez do povědomí veřejnosti.

Jednomu hernímu nadšenci se podařilo přestavět Xbox 360 na regulérní přenosný laptop včetně displeje a příslušenství. Více na benheck.com.

Dne 29. září oslavila konzole Nintendo 64 deset let svého života. Se svou několika megabytovou cartridgí dokázala dlouho soupeřit s první Playstation a dala vzniknout mnoha herním hitům. Děkujeme!

Ovladač pro Playstation 3 se bude jmenovat Sixaxis.

#ŘÍJEN

Česko žije Invexem! Alespoň tak si to představovali pořadatelé výstavy zaměřené tentokrát na spotřební elektroniku. Pro hráče však akce nepřinesla mnoho nového (snad jen možnost vyzkoušet Xbox 360), pouze novináři se mohli radovat z vynikající prezentace konzole Wii.

Vývojářské studio Oddworld Inhabitants, autoři plošinovek Abe's Odysee a Abe's Exodus, se dali na tvorbu animovaných filmů. Jejich celovečerní prvotina Citizen Siege má mít premiéru v roce 2009.

[DOUPĚ VYŠLO] 18. 10. 2006

[PLNÁ HRA] Creature Conflict: Války klanů

Do kin neúprosně míří filmové zpracování brutální akce Postal, zatímco na počítačovou scénu prosákly informace o připravovaném třetím dílu. Ten má být mnohem realističtější, pravděpodobně tak budou končetiny odpadávat ještě věrněji než kdy dřív.

V posledních letech neúspěšná firma Majesco se rozhodla prodávat své slavné tituly jako Psychonauts, Advent Rising nebo Bloodrayne pomocí digitálního distribučního systému Steam.

Blizzard si na konto připsal další odložení své hry. Expanze World of Warcraft: The Burning Crusade vyjde (již snad definitivně) v lednu 2007.

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Komunita sdružená na imario.elwiki.com chce vytvořit hru s instalatérem Mariem ve formě realistického, depresivního hororu
- A zase Boll. Po komerčním propadu Bloodrayne se chystá natočit druhý díl této adaptace počítačové hry
- Blizzard oznámil licencování fyzikálního enginu Havok 4.0. Copak to ve svých dílnách kutí?
- Legendární výrobce RPG Bioware bude tvořit hry na handheldy (Nintendo DS)

S BIOLITEM DO GOTIKY

Léta čekání na konkurenci pro Oblivion a copak nakonec Gothic 3 přinesl? Hmyzí farmu plnou bugů a technických nedokonalostí! Ačkoliv se tvůrci za chyby omluvili a pracují na jejich opravě, hardwarová náročnost zajistila hře takový věhlas, až se rozšířila mezi většinu příznivců RPG. A pak že bugy sabotují prodejnost…

LARA PO DESETI LETECH

Když nelze jít ve vývoji dál, přijdou na řadu remaky. To si řekla také společnost Eidos a představila své plány na předělávku prvního dílu série Tomb Raider do grafiky nové generace. Hráči tak budou opět pátrat po stopách artefaktu Scion, což je dobrá zpráva. První díl patřil k tomu nejlepšímu z celé, dnes již mnohými neúspěchy poznamenané, ságy slečny Croftové.

ANGLIČANÉ SE UČÍ HERNÍ HISTORII

V londýnském Vědeckém muzeu se po čtyřech letech konal další ročník výstavy Game On zaměřené na historii počítačových her. Několik tematicky dělených pavilonů (nejvýznamnější herní série, japonské a evropské hry apod.) nabídlo pohled na vývoj fenoménu od roku 1962 do dnešního dne. Zájemci si dokonce mohli některé staré kousky jako Space Invaders nebo Pong zahrát na připravených automatech.

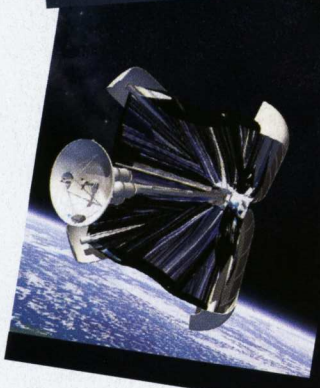
ZAJÍMAVOST

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Ve vývoji je prý Sin City hra pro PS3/X360, Blue Dragon 2 (bez potvrzení platformy), God of War 3 pro PS3 a dočkáme se také nástupce Rallisport Challenge
- Alan Wake se v případě úspěchu dočká epizodických přídavků – plánovány jsou na rok 2008
- Analytici odhadují, že Sony stihla pro start PS3 v Americe připravit jen 200 tisíc kusů konzolí – polovinu počtu, který oficiálně oznámila
- Německá společnost Crytek oznámila rozhodnutí odejít z Německa, budou-li zde po poslední školní tragédii zakázány akční hry

VÁLEČNÉ HRY NOVÉ GENERACE

Call of Duty 3, recenzované v aktuálním čísle, je jasným důkazem únavy materiálu – jak současných konceptů válečných střílečka, tak her z období druhé světové války. Změna je však na cestě. Nabídne ji jak Medal of Honor: Airborne, jehož recenzi najdete v aktuálním čísle, tak oficiálně nepotvrzený čtvrtý díl série Call of Duty. Hra bude zasazena do současnosti, počítá se s podporou až 54 hráčů v multiplayeru a dočkáme se řady dalších změn včetně navýšení zásahových bodů pro oblast hlavy – už ne pouhé 2, čtvrtý díl jich nabídne rovných 16.



NASA KUTÍ HRU O PRŮZKUMU VESMÍRU

Americká NASA spolupracuje s tvůrci úspěšné America´s Army na krátkém, 10 až 20 minut trvajícím prototypu hry, jež má představit její vizi průzkumu vesmíru. Technologické zázemí projektu obstará Unreal 3 engine. Bude-li koncept úspěšný, není nereálný vznik velkého, komerčního projektu. NASA si od hry slibuje seznámení běžných občanů s plánem dalšího objevování vesmíru, kdy byly zmíněny zejména dva milníky: návrat na Měsíc v roce 2020 a přistání člověka na Marsu v roce 2035.

LISTOPAD# #PROSINEC

[DOUPĚ VYŠLO] 21.11.2006

Dvě legendární série se vrací: v přípravě je pátý díl hororu Silent Hill, který má být návratem ke kořenům a atmosféře druhého dílu, pracuje se také na Tomb Raideru 8.

Microsoft zahájil prodej externí HD-DVD mechaniky, která by se měla v ČR začít prodávat v lednu (za cenu zhruba 6 000 Kč).

Zatímco Bill Gates očekává, že skutečnou bitvu next-gen konzolí nabídnou až příští Vánoce, vykoukla na svět informace o investicích jednotlivých firem do televizní reklamy o těch letošních – Microsoft vede s částkou 14 milionů dolarů, Nintendo plánuje výdaje ve výši 12 milionů a Sony 7 milionů.

Gears of War zaznamenává další úspěch, když v žebříčku popularity na Xbox Live poráží Halo 2 (jako první hra vůbec).

Sony čelí kritice: EA není spokojena s plánovaným počtem kusů konzole pro evropský start, šéf studia Climax volá po razantních úpravách handheldu PSP. Nezávislí vývojáři podepisují původně „Sony exkluzivní" tituly Microsoftu: dvojice Blade Storm a Fatal Inertia se proto objeví také na Xboxu 360.

Po konzoli PS2 nebo online hře World of Wacraft se v jednom z vánočních dílů seriálu South Park objeví i konzole Wii.

[PLNÁ HRA] Total Immersion Racing

[DOUPĚ VYŠLO] 19.12.2006

Vydání Gears of War a Call of Duty 3 pro Xbox 360 způsobilo 80% nárůst aktivity na online službě Xbox Live, znatelně se zvýšila také poptávka po Gold účtech.

[PLNÁ HRA] Knights of the Temple

Crysis má zpoždění a pravděpodobně vyjde později, než se původně očekávalo. Potvrdil to CEO studia Crytek Cevat Yerli, podle něhož se firma aktuálně soustředí na optimalizací kódu a ladění multiplayeru.

Jste-li šťastnými majiteli první (a dnes již vyprodané) várky Wii v ČR, možná vás zaujme stránka WiiHaveAProblem.com, plná čerstvých zajímavostí prvních uživatelů konzole.

Command & Conquer: Tiberium Wars vyjde už v březnu 2007: těšit se mohou majitelé PC i Xboxu 360.

Electronic Arts se po vývoji na herním trhu rozhodli rozšířit portfolio Wii titulů: napomoci jim k tomu má odkup studia Headgate Studios, jež se bude na vývoj titulů pro platformu od Nintenda soustředit.

DRBY, POMLUVY A (NE)PRAVDY ZE ZÁKULISÍ

- Warner Music chystají odkup vydavatelské společnosti SCi: alespoň takové jsou spekulace analytiků, podle nichž se hudební gigant připravuje na nové akvizice, zejména z oblasti nehudebního průmyslu.
- Oficiální Xbox 360 časopis přinesl informaci, podle níž se psychologického thrilleru Alan Wake nedočkáme dříve než v roce 2008
- Na internetu se objevily informace, podle kterých je možné na PS3 spouštět warezové kopie her

POHYBOVÝ OVLADAČ OD SONY?

Úspěch Wii nemůže konkurence ponechat bez povšimnutí. Zatímco Microsoft jíž dříve avizoval, že jakýkoliv způsob získání nových hráčů je vítán, a tudíž nevylučuje vznik vlastní alternativy pohybového ovladače Wii, vicepresident oddělení technologií ve SCEE Paul Holman jeho vývoj přímo potvrdil. V rozhovoru pro australskou stránku Smarthouse pak tento muž mimo jiné potvrdil vznik konzole PS4, jíž se dočkáme po roce 2010. Do té doby se můžeme těšit také na řadu vylepšení na trh vstupující PS3, zejména formou aktualizace firmware konzole.

PRVNÍ VÝSLEDKY VÁLKY KONZOLÍ

Analytická společnost Arcadia Investments zveřejnila na začátku prosince zprávu, hodnotící prodej současné i nové generace herních konzolí v měsíci listopadu. Prodej hardware měl podle ní vzrůst o minimálně 50 % oproti předchozímu roku, u software jde o odhadem 20% nárůst. Zajímavější je však pohled na konkrétní platformy. Xbox 360 v listopadu prodal více než půl milionů kusů, což odpovídá dosaženým prodejům konkurenční Wii – ta se však může pochlubit prodejem dvou her ke každé konzoli, očekávanou The Legend of Zelda: Twilight Princess si pořídilo 75 % majitelů Wii. PS3 se podle zprávy analytiků dočkala podpory pouze 150 tisíc konzolí při launchi, do obchodů dorazila v listopadu další zásilka, čítající zhruba 50 tisíc kusů PS3. Prodeje současné generace herních platforem navázaly na trendy z minulých měsíců: PS2 zakoupili hráči okolo půl milionu, PSP pak 350 tisíc. Vítězem celého klání je ale Nintendo DS, jež dosáhlo na metu 600 tisíc prodaných kusů.

DOUPĚ VOLÍ HRU ROKU 2006

Čtenářská část ankety začíná právě dnes: Můžete vyhrát ceny v hodnotě desítek tisíc korun!

S koncem roku nastává čas bilancování, a přestože se z mnoha stran ozývají reakce o „slabším" roku 2006, přesvědčíme vás o pravém opaku: formou hlasování o hru roku, jejíž první, čtenářskou část dnešním dnem startujeme. Hlasování probíhá v několika kategoriích: volit můžete jak nejlepší hru jednotlivých žánrů, tak nejlepší tituly pro vybrané konzolové systémy a navrch přidáváme několik atraktivních, speciálních kategorií. Nejlepší hru napříč platformami vyhodnotíme na základě všech hlasů. Celkové výsledky ankety, která souběžně probíhá také na sesterském webu Doupě.cz, najdete v únorovém vydání Doupěte.

Partnery volby hry roku 2006 jsou společnosti Sony Czech a CD Projekt, které věnovaly hodnotné ceny, jež si mezi sebe rozdělí 16 šťastlivců.

PlayStation®

CDPROJEKT

KDY MŮŽETE HLASOVAT?

19. prosince – 31. ledna

JAK MŮŽETE HLASOVAT?

- Anketní lístek: najdete jej na poslední straně speciálu, vyplněný jej zašlete na redakční adresu (uvedena v tiráži na straně 108)
- E-mail: odpovědi posílejte na e-mailovou adresu **soutez@doupe.cz**
- Web: obdobnou verzi ankety najdete na webových stránkách Doupěte na adrese **www.doupe.cz**

O CO SE SOUTĚŽÍ?

1x Konzole Sony PSP a dvojice her Killzone Liberation a Moto GP

1x Konzole Sony PlayStation 2 a dvojice her God of War (Platinum) a EyeToy Play Sports (kamera bundle)

1x Kompilace PSP her Syphon Filter: Dark Mirror, Tekken: Dark Ressurection a Gangs of London

1x Kompilace PS2 her Formula One 2006, SingStar Legends (mikrofon bundle), Buzz Junior: Jungle Party (buzzers bundle)

3x Kompilace PC her World of Warcraft: Burning Crusade, Medieval II: Total War, Football Manager 2007

5x Kompilace PC her Chronicles of Riddick, Homeworld II, Heroes of Might and Magic IV

Syphon Filter: Dark Mirror, Tekken: Dark Ressurection, Gangs of London

World of Warcraft: Burning Crusade, Medieval II: Total War, Football Manager 2007

Formula One 2006, SingStar Legends, Buzz Junior: Jungle Party

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006 PRO PC

FPS
a. **Dark Messiah of Might & Magic**
(Hodnocení 8,0, recenze v Doupěti 11/2006)
b. **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 4/2006)
c. **Ghost Recon Advanced Warfighter**
(Hodnocení 8,2, recenze v Doupěti 6/2006)
d. **Half-Life: Episode One**
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 7-8/2006)
e. **Prey**
(Hodnocení 8,4, recenze v Doupěti 7-8/2006)

Third-person akce
a. **Hitman: Blood Money**
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 6/2006)
b. **Just Cause**
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 10/2006)
c. **Scarface: The World is Yours**
(Hodnocení 7,8, recenze v Doupěti 11/2006)
d. **Tomb Raider Legend**
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 4/2006)
e. **Tom Clancy`s Splinter Cell: Double Agent**
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 11/2006)

Strategie
a. **Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2**
(Hodnocení 8,7, recenze v Doupěti 3/2006)
b. **Company of Heroes**
(Hodnocení 9,3, recenze v Doupěti 10/2006)
c. **Galactic Civilizations II: Dread Lords**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 3/2006)
d. **Heroes of Might & Magic V**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 6/2006)
e. **Medieval 2: Total War**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 12/2006)

RPG
a. **Dungeon Siege 2: Broken World**
(Hodnocení 6,2, recenze v Doupěti 9/2006)
b. **Gothic 3**
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 10/2006)
c. **Neverwinter Nights 2**
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 11/2006)
d. **The Elder Scrolls IV: Oblivion**
(Hodnocení 9,4, recenze v Doupěti 4/2006)
e. **Titan Quest**
(Hodnocení 7,8, recenze v Doupěti 7-8/2006)

Sportovní
a. **FIFA 07**
(Hodnocení 7,0, recenze v Doupěti 9/2006)
b. **Football Manager 2007**
(Hodnocení 8,7, recenze v Doupěti 11/2006)
c. **NHL 07**
(Hodnocení 6,2, recenze v Doupěti 10/2006)
d. **Pro Evolution Soccer 6**
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 11/2006)
e. **Top Spin 2**
(Hodnocení 8,6, recenze v Doupěti 12/2006)

Adventury
a. **Ankh**
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 2/2006)
b. **Barrow Hill**
(Hodnocení 7,7, recenze v Doupěti 7-8/2006)
c. **Dreamfall: The Longest Journey**
(Hodnocení 8,0, recenze v Doupěti 5/2006)
d. **Paradise**
(Hodnocení 6,7, recenze v Doupěti 6/2006)
e. **Žhavé léto 3 a půl**
(Hodnocení 7,4, recenze v Doupěti 1/2006)

Závodní
a. **Flatout 2**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 9/2006)
b. **GTR 2**
(Hodnocení 9,1, recenze v Doupěti 10/2006)
c. **Need for Speed: Carbon**
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 11/2006)
d. **TOCA Race Driver 3**
(Hodnocení 8,6, recenze v Doupěti 3/2006)
e. **Trackmania Nations**
(Hodnocení 7,7, recenze v Doupěti 2/2006)

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006 PRO KONZOLE

PS2
a. **Canis Canem Edit**
(Hodnocení 8,9, recenze v Doupěti 11/2006)
b. **Dragon Quest: The Journey of the Cursed King**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 4/2006)
c. **Kingdom Hearts 2**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 9/2006)
d. **Okami**
(Hodnocení 9,6, recenze v Doupěti 10/2006)
e. **Shadow of the Colossus**
(Hodnocení 9,6, recenze v Doupěti 1/2006)

PSP
a. **GTA: Liberty City Stories**
(Hodnocení 8,7, recenze v Doupěti 1/2006)
b. **Killzone: Liberation**
(Hodnocení 8,3, recenze v Doupěti 11/2006)
c. **LocoRoco**
(Hodnocení 9,1, recenze v Doupěti 9/2006)
d. **Syphon Filter: Dark Mirror**
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 7-8/2006)
e. **Tekken 5: Dark Resurrection**
(Hodnocení 8,6, recenze v Doupěti 9/2006)

Xbox 360
a. **Dead Rising**
b. **Gears of War**
(Hodnocení 9,3, recenze v Doupěti 11/2006)
c. **Table Tennis**
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 7-8/2006)
d. **Test Drive Unlimited**
(Hodnocení 9,0, recenze na webovém Doupěti pod ID 114939)
e. **Viva Piñata**
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 12/2006)

NDS
a. **Animal Crossing: Wild World**
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 5/2006)
b. **Castlevania: Dawn of Sorrow**
(Hodnocení 9,5, recenze na webovém Doupěti pod ID 114259)
c. **New Super Mario Bros.**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 7-8/2006)
d. **Metroid Prime: Hunters**
(Hodnocení 8,8, recenze v Doupěti 6/2006)
e. **Trauma Center: Under the Knife**
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 6/2006)

Wii
a. **Call of Duty 3**
(Hodnocení 7,5, recenze v Doupěti 12/2006)
b. **Far Cry Vengeance**
c. **Rayman Raving Rabbids**
(Hodnocení 8,3, recenze v Doupěti 12/2006)
d. **Red Steel**
e. **The Legends of Zelda: Twilight Princess**
(Hodnocení 9,2, recenze v Doupěti 12/2006)

SPECIÁLNÍ KATEGORIE

Nejlepší nová postava
a. **Assil** *(Ankh)*
b. **Jimmy Hopkins** *(Canis Canem Edit)*
c. **LocoRoco** *(LocoRoco)*
d. **Stubbs** *(Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse)*
e. **Tony Montana** *(Scarface: The World is Yours)*

Nejvtipnější hra
a. **Ankh**
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 2/2006)
b. **Destroy all Humans! 2**
(Hodnocení 6,1, recenze v Doupěti 11/2006)
c. **Rayman Raving Rabbids**
(Hodnocení 8,3, recenze v Doupěti 12/2006)
d. **Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse**
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 1/2006)
e. **Žhavé léto 3 a půl**
(Hodnocení 7,4, recenze v Doupěti 1/2006)

Nejlepší nedoceněná hra
a. **Ankh**
(Hodnocení 7,9, recenze v Doupěti 2/2006)
b. **City Life**
(Hodnocení 8,4, recenze v Doupěti 5/2006)
c. **Galactic Civilizations II: Dread Lords**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 3/2006)
d. **Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse**
(Hodnocení 8,1, recenze v Doupěti 1/2006)
e. **UberSoldier**
(Hodnocení 7,1, recenze v Doupěti 4/2006)

Nejlepší pokračování
a. **Flatout 2**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 9/2006)
b. **Pro Evolution Soccer 6**
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 11/2006)
c. **The Elder Scrolls IV: Oblivion**
(Hodnocení 9,4, recenze v Doupěti 4/2006)
d. **The Legends of Zelda: Twilight Princess**
(Hodnocení 9,2, recenze v Doupěti 12/2006)
e. **X3: Reunion**
(Hodnocení 7,2, recenze v Doupěti 2/2006)

Nejvíce inovativní hra
a. **Trauma Center: Under the Knife**
(Hodnocení 8,5, recenze v Doupěti 6/2006)
b. **Brain Training: How Old Is Your Brain?**
(Hodnocení 8,0, recenze v Doupěti 6/2006)
c. **LocoRoco**
(Hodnocení 9,1, recenze v Doupěti 9/2006)
d. **Rayman Raving Rabbids**
(Hodnocení 8,3, recenze v Doupěti 12/2006)
e. **Shadow of the Colossus**
(Hodnocení 9,6, recenze v Doupěti 1/2006)

Nejoblíbenější MMORPG
a. **City of Heroes**
b. **Dungeon & Dragons Online: Stormreach**
(Hodnocení 7,4, recenze v Doupěti 4/2006)
c. **Everquest 2**
(Hodnocení 9,0, recenze v Doupěti 3/2005)
d. **Guild Wars (Factions + Nightfall)**
(Hodnocení 8,4, recenze v Doupěti 7-8/2005)
e. **World of Warcraft**
(Hodnocení 9,3, recenze v Doupěti 2/2005)

JAK VOLILA REDAKCE DOUPĚTE?

Nejlepší hry letošních čísel

PC

Leden – **Prince of Persia: The Two Thrones**
Únor – **X3: Reunion**
Březen – **Star Wars: Empire at War**
Duben – **The Elder Scrolls IV: Oblivion**
Květen – **Dreamfall: The Longest Journey**
Červen – **Heroes of Might & Magic V**
Červenec/Srpen – **Prey**
Září – **FlatOut 2**
Říjen – **Company of Heroes**
Listopad – **Dark Messiah of Might & Magic**
Prosinec – **Medieval 2: Total War**

Konzole

Leden – **Shadow of the Colossus**
Únor – **Sonic Rush**
Březen – **24: The Game**
Duben – **Dragon Quest: The Journey of the Cursed King**
Květen – **Ghost Recon Advanced Warfighter**
Červen – **Metroid Prime: Hunters**
Červenec/Srpen – **Table Tennis**
Září – **Kingdom Hearts 2**
Říjen – **Okami**
Listopad – **Gears of War**
Prosinec – **The Legends of Zelda: Twilight Princess**

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006 PRO PC

1. FPS a b c d e
2. Third-person akce a b c d e
3. Strategie a b c d e
4. RPG a b c d e
5. Sportovní a b c d e
6. Adventury a b c d e
7. Závodní a b c d e

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006 PRO KONZOLE

8. PS2 a b c d e
9. PSP a b c d e
10. Xbox 360 a b c d e
11. NDS a b c d e
12. Wii a b c d e

SPECIÁLNÍ KATEGORIE

13. Nejlepší nová postava a b c d e
14. Nejvtipnější hra a b c d e
15. Nejlepší nedoceněná hra a b c d e
16. Nejlepší pokračování a b c d e
17. Nejvíce inovativní hra a b c d e
18. Nejoblíbenější MMORPG a b c d e

ANKETNÍ LÍSTEK

Zasláním vyplněné ankety (lístek stačí okopírovat) na redakční adresu se automaticky zařadíte do slosování o hodnotné ceny. Odpovědi můžete posílat také e-mailem na adresu **soutez@doupe.cz** (do předmětu uveďte Doupě volí hru roku 2006). Obdobnou verzi ankety najdete také na stránkách našeho sesterského webu **www.doupe.cz**.

Uzávěrka vašich odpovědí je **31. ledna 2007**.

Souhlasím se zpracováním osobních údajů poskytnutých v této akci za účelem vyhodnocení soutěže a nabídky obchodu nebo služeb společnosti Computer Press, a.s., jakožto správce, na dobu 3 let (do odvolání souhlasu). Souhlas je udělován dobrovolně.

Vaši volbu poznačte křížkem. Příklad: a b X d e

Nová generace her přichází.

Jump in.

XBOX 360™

© 2005 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, Xbox, Xbox 360 a loga Xbox jsou buď registrovanými ochrannými známkami, anebo ochrannými známkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických nebo v dalších zemích.

NABÍDKA, KTERÁ SE NEODMÍTÁ

Doupě s DVD za 23 Kč!

Předplaťte si Doupě za bezkonkurenční cenu!

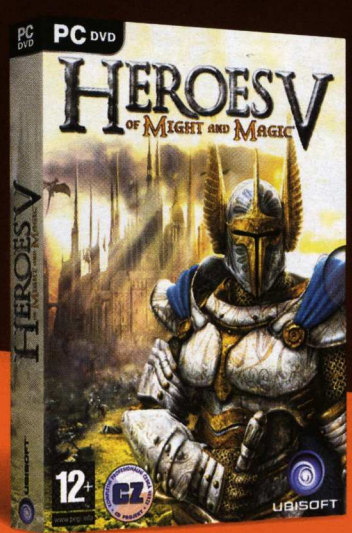
NA 2 ROKY S HROU

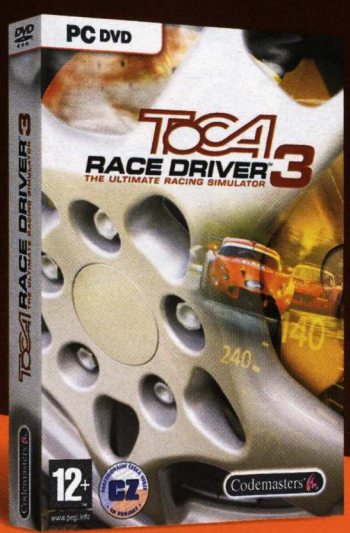
Ušetříte 699 Kč!

Dvouleté předplatné zahrnuje:
22× časopis Doupě
22× 9 GB DVD s plnou hrou
v každém čísle, Heroes of Might & Magic 5, nebo TOCA Race Driver 3

Heroes of Might & Magic 5,
nebo TOCA Race Driver 3..... 999 Kč
22× Doupě s DVD, 22× plná hra.... 500 Kč
(23 Kč za číslo)

Celkem 1499,–





Levnější už to nebude!

Nabídka platí pro všechny, i pro obnovující předplatitele. Cenová nabídka platí do 22. 1. 2007, nabídka dárku (vybrané hry) platí pro prvních 200 předplatitelů. Dárek (vybraná hra) vám bude zaslán do čtyř týdnů od zaplacení předplatného.

computer press

vydává Computer Press, a. s.
www.cpress.cz

DOUPĚ S DVD ZA 23 KČ

PŘEDPLATNÉ NA 1 ROK 888 Kč

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ

Ušetříte 211 Kč!

Roční předplatné zahrnuje:
11× časopis Doupě, 11× 9 GB DVD s plnou hrou v každém čísle

Jak si Doupě předplatit?

1. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888, pro 2leté předplatné + hra Heroes of Might and Magic 5 slovo DOHMM2 a pro 2leté předplatné + hra TOCA Race Driver 3 slovo DOTRD2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad: DO888! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

2. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíš předplatné.

3. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: na 2 roky za 1 990 Sk, na 1 rok za 1 299 Sk. Kontaktujte: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Měsíc v redakci

KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR

Jak už jsem zmiňoval v úvodníku, letargii všedních dnů tentokrát narušil příchod Wii. Co naplat, že jsme konzoli získali jako první médium v ČR, když o den později putovala domů ke Karlovi, který ji dobré dva týdny schovával před zbytkem redakce. Wii ale bylo naštěstí zachráněno a řádně prozkoušeno celou redakcí. Kromě toho jsme také pili (papírové Doupě má dva roky!) a já osobně si užíval bílé krásky Nintendo DS Lite.

TOP 3
1. Yoshi´s Island DS pokořen!
2. Odpočinek v termálních lázních Laa
3. Redakční oslava druhých narozenin Doupěte v nejmenované hospůdce

HONZA MORKES
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Nikdy jsem si neuvědomil, jak je tenis náročným sportem. Zatímco u většiny kolektivních sportů stačí po získání přesvědčivého náskoku jen kontrolovat skóre, u tenisu, resp. Top Spinu 2 nemůžete vypnout nikdy. Protože jsem měl v době útoku na světovou jedničku v nohách maraton v trapsličích horách (HOMAMV: Hammers of Fate), nebylo to nic jednoduchého. Nejvíc to odnesly Vánoce, jež jsem si musel z technických důvodů po ruském způsobu posunout na leden.

TOP 3
1. Nostalgická slza při bilancování letošního roku
2. Doupě má dva roky!
3. Vnitroredakční soutěž „hromadný mail roku"

KAREL KALIŠ
VEDOUCÍ KONZOLOVÉ SEKCE

Vánoce, Vánoce přicházejí… a s nimi přišlo i Wii a nová Zelda, takže spánek šel zase jednou stranou. Do toho spousta každodenních problémů, jako proč se, sakra, tenhle piňata nechce usadit v mojí roztomilé zahrádce. Plus nastal čas na odevzdávání školních prací, které měly být dávno odevzdané. Prosinec se ukázal jako hodně pikantní měsíc. Aspoň, že si mě ti čerti neodnesli.

TOP 3
1. Wiitání Wii veselým výskáním
2. Uklidňující rybaření v Zeldě
3. Konečně vyšla nová Kulhánkova kniha

MICHAEL STERN
VEDOUCÍ SEKCE LOADING

Létáme kolem té žluté koule moc rychle. Minimálně v listopadu Země zapnula forsáž a nechala mě záhy nevěřícně zírat na kalendářovou stránku označenou „prosinec." Inu, snad alespoň Ježíšek nadělí nějaké to zpomalovadlo času ve formě hry či konzole.

TOP 3
1. Listopad, který nebyl
2. Třetí řada seriálu Battlestar Galactica
3. Herbertova Duna

MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Člověk si říká, že ho už ke konci roku nedokáže nic překvapit, a ejhle – poslední měsíc mi připravil zážitků více než dost. Podstatný byl dlouhodobý zásek u výborné mobilní hry Lumines, kterou jsem pařil doslova vždy a všude. Kromě toho se mi stihly pobláznit hormony a já si začal vztah s jednou moc příjemnou slečnou.

TOP 3
1. Hormony zase blázní
2. Vypsaná fixa v Apollu
3. Lumines – nejlepší hra od dob Tetrisu

ALAN JARRAR
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Všudypřítomná třídní nervozita ze zkouškového období předadila na vyšší rychlostní stupeň, školních povinností neustále přibývá. Večery s přáteli však byly tradičně humornější než deset dílů Červeného trpaslíka dohromady. Nesmím zapomenout ani na čas strávený s klasikou Fallout 2.

TOP 3
1. Dredy
2. Rekonstrukce pokojíčku na chill out místnost
3. Zkouškové za dveřmi aneb samsárové dění v plném proudu

DAVID SLÁMA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Uplynulý měsíc se u mě nesl v mnohem víc hracím duchu, než je obvyklé. Kupodivu za to však až tak nemohlo PC, ba ani konzole. Díky nadšeným ohlasům některých kolegů jsem se začal pídit po detailech kolem Warhammeru, a tak když píšu tyto řádky, sleduje mě můj první, před pár minutami poskládaný regiment. Ještě ale musím barvit, tak nerušte :-).

TOP 3
1. Battle for Skull Pass k Warhammeru
2. Sbírku jsem začal odjinud, nakonec to ale vidím na High Elfy
3. Kolega má Dark Elfy, to budou bitky ;-)

TOMÁŠ VRÁNA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Co jsem dělal tenhle měsíc? V podstatě vůbec nic. Zpočátku mě uchlácholila předvánoční atmosféra, ale poté jsem si řekl NE! Když dárky, tak pro všechny! Nyní sbírám odhodlání vydat se nezřízeně utrácet (anglicky „spending spree" aneb oblíbené sousloví naší učitelky angličtiny).

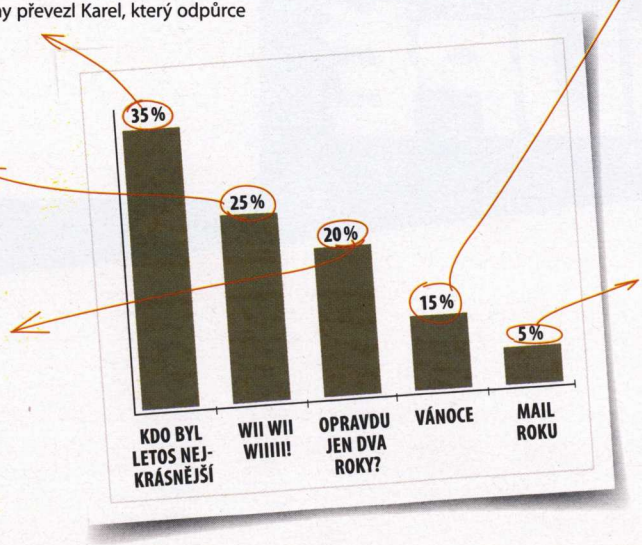
TOP 3
1. Pohoda a klídek
2. Rozruch a chaos
3. Rum a medovina

O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

1. Diskutovat o hře roku se v redakci Doupěte nevyplácí. Příznivci Oblivionu s nabroušenými katanami versus fandové HOMAM, kteří si na pomoc vzali černého draka – jak to mohlo dopadnout? Nakonec všechny převezl Karel, který odpůrce omrácil ovladačem od Wii a přiškrtil na drátu od nunchaku.

2. Máme ho! Wiibalili jsme ho a je wiinikající! Ta wiibáva, wiichytané hry – ani nevadí, že postrádá wiikon. I když je hraní trochu wiičerpávající, ve wiice hráčích jde o nejwiihodnejsi next-gen konzoli!

3. I když má časopis Doupě prokazatelně pouze dva roky, jeho historie je mnohem bohatší. Web stejného jména totiž funguje už mnohem déle. Bohužel pátrání po konkrétním věku se odehrálo na oslavách narozenin Doupátka ve značně podrouseném stavu zúčastněných, proto se většina spokojila s počítáním jedna-dva-moc. („Moc" let je ve skutečnosti „sedm a kousek" – dopsáno později).



4. Co pod stromeček? A kupovat vůbec reálný, nebo si vymodelovat dokonale virtuální s 16× anti-aliasingem a anizotropním filtrováním v 3D Maxu? Budou se slavit svátky i ve World of Warcraft? Neurazí se NPC, když nic nedostanou? A co reální lidé? Ocení skvělou sběratelskou edici Civilizace? Vánoce nás zkrátka zaměstnaly spoustou kousavých otázek.

5. Dostáváme spoustu spamů, nabídek ke zvětšení různých částí těla i dalších vtipných psaníček, proto jsme v rámci velkého bilancování vyhlásili soutěž o nejlepší hromadný mail roku. Své favority už máme, co vy?

LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

MICHAEL STERN
vedoucí sekce Loading

VÁNOCE – VIRTUÁLNÍ SVÁTKY STŘELBY A ZABÍJENÍ

Odmalička nám vštěpovali, že Vánoce jsou svátky klidu a míru. Ačkoliv s postupujícím věkem většina z nás zjistí, že jsou to především svátky shonu a všeobecného zmatčení, kdy se lidé v houfech brodí sněhovou břečkou a snaží se na poslední chvíli sehnat připitomělé dárky, ne aby někomu udělali radost, ale aby splnili povinnost „dát dárek", počítače nad tím vším mávají rukou a věnují se zabíjení. Konkrétně tedy válce. Je zajímavé, že takový konflikt, jakým je druhá světová, patří stále k nejvíce zpracovávaným herním tématům. Ano, řeč je o připravované „je-ze-mě-hit-ještě-než-vyjdu" akci Medal of Honor: Airborne, která nám do ruky opět vtiskne stokrát držený M1 Garand a pošle nás zastřelit tisíckrát zastřeleného uměle inteligentního pěšáka. U her nezáleží na zasazení, to může být jakékoliv, důležité je, aby nás chytl herní koncept, princip hry, který má tentokrát urazit od lineárně tupých předchozích dílů pěkný kus cesty. Více si přečtěte v našem preview, které si vzalo za úkol zachytit všechny podrobnosti tohoto potenciálního spasitele historických střílečeк.

Válka se nevyhnula ani dalšímu pohledu pod pokličku vývojářů, článku, ve kterém čtenářům odborník na třetí světovou válku Michal Acler přiblíží novou a podle prvních informací pekelně intenzivní strategii World in Conflict. Po Company of Heroes se na obzoru rýsuje další výrazný kus z tohoto žánru, jehož hlavním příslibem nejsou pouze slavní tvůrci série Ground Control, ale také důraz na realismus, pokud vůbec může být o nějakém realismu řeč v kontextu se třetí světovou válkou.

VYHRABÁVÁNÍ SKVOSTNÝCH ODPADKŮ

Všichni to znají, nadávání na dnešní dobu, řeči, že není co pořádného hrát a že současné hry jsou pouze masové produkty zaměřené na rychlý výdělek. Je nutné si ale položit otázku – dohráli jste skutečně všechny ty skvělé a dokonalé hry z minulosti, na které se pějí nesčetné ódy? Pokud je odpověď kladná, musíme smeknout. Pokud ale ne, proč se neobrátit k současné produkci zády a nejít dohánět staré resty? A nemusí to být ani na PC! Stačí si za směšný peníz pořídit i ten nejobyčejnější Game Boy SP kompatibilní se všemi staršími handheldy Nintenda a odemknout si herní ráj plný takových perel, jakými jsou konverze Final Fantasy, prvních dílů Metal Gear, Zeldy, Pokémonů a mnoha, mnoha dalších. Skvělým tahem bylo vytvoření programu Virtual Console na nové konzoli Wii, jehož prostřednictvím si nemusíme obstarávat staré platformy, ale stačí si svou oblíbenou klasiku stáhnout na nový stroj a hrát. Již dnes je k dispozici například legendární návykovka Golden Axe a další budou následovat. Inu, ve spojením s novými hrami máme do důchodu co dělat, abychom to všechno stihli dohrát:-).

SPECIÁL

20 DARK SECTOR
PC | PS3 | XBOX 360

21 MARIO STRIKE CHARGED
WII

22 HALO 3
XBOX 360

23 TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE
PC

24 SIMON THE SORCERER 4
PC

26 SILVERFALL
PC

27 TUROK
PS3 | XBOX 360

28 SKATE
PS3 | XBOX 360

29 DESTINATION: TREASURE ISLAND
PC

30 DRAGON AGE
PC

PREVIEW

36 MEDAL OF HONOR: AIBORNE
PC | PS2 | PS3 | XBOX | XBOX 360 | WII

40 STRANGLEHOLD
PC

42 WORLD IN CONLIFCT
PC | PS3 | XBOX 360

44 JADE EMPIRE SPECIAL EDITION
PC

[22] HALO 3

První podrobnosti o završení série
| Xbox 360 |

[27] TUROK

Dinosauři, džungle a filmová atmosféra
| PS3 | Xbox 360 |

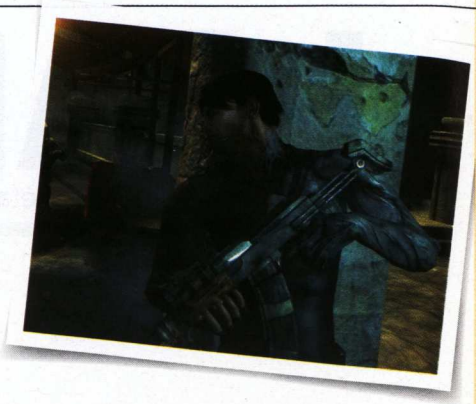
[36] MEDAL OF HONOR: AIBORNE

Obrození válečných střílečeк je na cestě
| PC | PS2 | PS3 | Xbox | Xbox 360 | Wii |

[44] JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

Ceněné RPG přichází na PC
| PC |

DARK SECTOR



Firma Digital Extremes je známa jako tvůrce několika dílů série Unreal Tournament, na kterých úzce spolupracovala s jejím původním autorem Epic Games. Pokus o osamostatnění a postavení se na vlastní nohy představovaly dvě nedávné střílečky, příběhový Pariah a multiplayerový Warpath. Jelikož se oba tituly setkaly s vroucím přijetím nastydlého sněhuláka, rozhodli se autoři opustit fádní sci-fi prostředí a prostřednictvím své nové akce Dark Sector zčeřit temné vody mystiky a biologických experimentů spojených s intervencí pekelných sfér.

Dark Sector by neměl připomínat žádnou obvyklou akci už jen tím, že svůj námět čerpá především z her ryze neobvyklých. Producent Sheldon Carter na blogu hry prohlásil, že se mu velice líbí styl vystupování Master Chiefa z Halo i svalnatých vojáků z Gears of War, přičemž Dark Sector v sobě spojí všechny přednosti zmíněných titulů a navíc jim během patnáctihodinové hrací doby vtiskne pořádný příběhový rámec – dle Cartera hlavní nedostatek dnešních her. Mluvíme-li o inspiraci, nelze nezmínit, že se bude celá hra odehrávat v kulisách východoevropského městečka podléhajícího zkáze, což ukazuje zpět do minulosti na vynikající Half-Life 2.

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Digital Extremes
[Vydavatel] D3
[Homepage] www.darksector.com
[Datum vydání] 3. čtvrtletí 2007

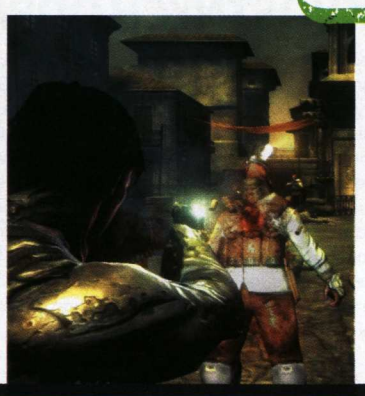
PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

[ŘEZNÍK]
Nepřítel je na zemi, teď se bude porcovat

Hlavní hrdina Hayden Tenno měl být původně gumovým panákem ve službách FBI, nicméně po nedávném překopání příběhu se mění v elitního zabijáka vyslaného americkou vládou prověřit sérii genetických experimentů pojmenovaných kódovým označením Dark Sector. Když však Hayden vstoupí na půdu města, ulice jsou prázdné a netrvá dlouho, aby odhalil, že veškeré obyvatelstvo (jak lidé, tak zvířata) se za velmi bolestivých muk mění v pekelná monstra. Ba co víc! On sám je okamžitě také infikován, jenže ouha. Zákeřný virus nebyl připraven na jistou Tennovu genetickou indispozici, takže ten může svou ďábelskou formu v omezené míře ovládat… než se promění ve zrůdu, čemuž musíme zabránit my, hráči.

Ačkoliv Hayden bude trpět, hráč z nakažení virem vytěží několik zajímavých schopností. Jednak se naše pokožka potáhne ocelovou vrstvou, takže časté kontaktní souboje budou o poznání méně bolestnější, mnohem větším lákadlem však je trojzubá hvězdice stvořená k porcování nepřátel. Můžeme jí neurvale máchat kolem sebe, nicméně zábava přichází až s jejím vrháním, kdy bude možné několika tlačítky nadefinovat trajektorii letu a poté smrtící projektil vyslat. Najednou tak budeme moci doslova skalpovat několik protivníků nebo využít všudypřítomnou fyziku a uvolnit nějaké to zbloudilé lano, jež spustí dominový efekt desítek dalších předmětů. Zbraňový arzenál nebude gradovat pouze co do počtu vražedných nástrojů, ale také postupným přibýváním nových schopností – například zmíněnou hvězdici budeme moci nabít temnou energií a až pak mrštit k devastujícímu dopadu

TOP3
- Temný příběh a vývoj hlavního hrdiny
- Krvavá jatka
- Hororová atmosféra v totalitním městě



Dark Sector bude připadat krvavý i pracovníkům transfúzní stanice. Potvrdit to mohli testeři magazínu Game Informer, kteří při Tennových eskapádách s hvězdicí takřka rozpoznali, co měli protivníci k obědu. Veřejné vystoupení střev, stejně jako vykreslování ulic posedlého města bylo hozeno na bedra zatím velmi přesvědčivému enginu Sector. Jelikož bude příští rok takřka smazán výkonnostní rozdíl mezi PC a novodobými konzolemi, navštíví hra všechny hlavní platformy.

--MS

[DROBKY]

NASA LICENCUJE UNREAL ENGINE 3

Nejen vývojáři se solidním finančním zázemím, ale i americký Národní úřad pro letectví a kosmonautiku hodlá využít možností Unreal enginu 3. NASA ve spolupráci s tvůrci hry America´s Army pracuje na 10–20minutové ukázce „hry", která by jí měla pomoci při přípravě prezentace pobytu v mezinárodní kosmické stanici nebo chystaných misí na Měsíc. Podobně se podařilo zaujmout Operaci Flashpoint, jež se stala předlohou pro výcvikový simulátor např. americké armády.

Zdroj: Beyond Unreal, Tiscali

ZISK Z PS3 HRY? PRODEJTE PŮL MILIONU!

Vydělat na hrách nové generace, od nichž každý očekává ohromující výkon a tedy i velké investice do technologií, bude čím dál tím těžší. Ředitel druhého největšího japonského výrobce her Namco Bandai potvrdil, že vývoj jedné hry pro PS3 stojí skoro 9 milionu amerických dolarů, a pokud má hra vydělávat, je třeba prodat alespoň půl milionu kopií. V okamžiku, kdy se prodej PS3 teprve rozjíždí, je proto pro mnohá studia značně riskantní dávat své tituly na trh.

Zdroj: GameSpot

GEARS OF WAR NA PC?

Těžko přetěžko se odhaduje budoucnost PC verze hry, jež dobyla Xbox 360 (viz recenze v minulém Doupěti). I když původně se počítalo s vydáním Gears of War pro obě platformy, aktuální situace přidělává PC hráčům vrásky na čele. Microsoft totiž prostřednictvím svého blogu popřel, že by článek vánočního čísla Games for Windows magazínu (v němž se objevily „Games for Windows" krabice Gears of War) měla být oficiálním potvrzením vydání. Obaly her vznikly údajně jen při ladění grafiky loga Games for Windows.

Zdroj: Gamerscore Blog

VIRTUÁLNÍ MAKLÉŘKA VYDĚLALA REÁLNÝ MILIÓN

Ailin Graf je klasickou realitní makléřkou. Kupuje domy, opravuje je, vybaví lepším nábytkem a pak opět prodává. Vydělala si už rovný milion dolarů. Na tom by nebylo nic divného, kdyby všechny její obchody nebyly uskutečněny ve virtuálním světě online hry Second Life. Právě zde si „reálný milion dolarů" vydělala, a pokud by chtěla, mohla by jej převést na opravdové peníze. Sama Ailin však odhaduje hodnotu svých realit mnohem výše.

Zdroj: GameSpot

MARIO STRIKERS CHARGED

(PRACOVNÍ NÁZEV)

Mario Strikers Charged se mají stát pokračováním herní extáze Mario Smash Footbal. Proti sobě opět stojí pětičlenné fotbalové týmy složené z hvězdy stáje Nintenda (Maria, Peach, Donkey Konga a dalších) v úloze kapitána a čtyř „řadových" fotbalistů.

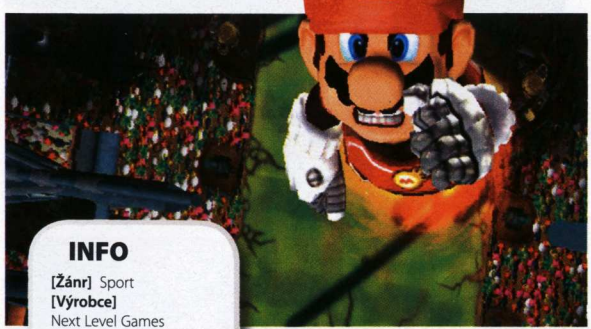
Známí hrdinové japonského původu se podřídí rychlé arkádové hratelnosti, která nedává prostor k otálení. Mario Strikers Charged v sobě kombinuje jak klasické prvky (běžné fotbalové triky a dovednosti hráčů), tak zcela výjimečné výplody vývojářů. Jednou z hracích ploch je vysoká hora, z níž můžete protihráče srazit. Budete-li úspěšní, hrajete v početní převaze, dokud soupeř nevyleze zpátky.

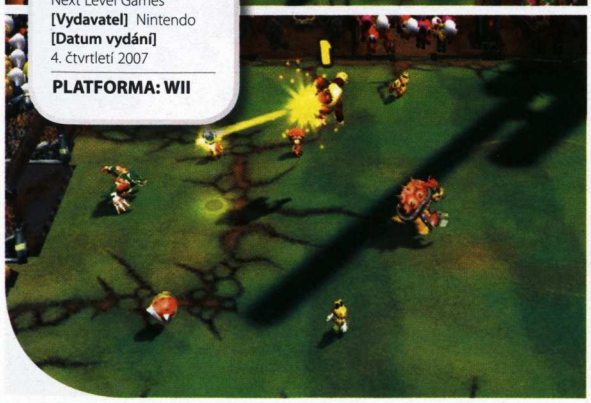
Nejde o fair play, hlavním hlediskem je zábava a snaha pobavit hráče. Kromě speciálních dovedností, které byly dány do vínku kapitánům týmu, všichni přihrávají, faulují a vymýšlí (mnohdy brutální) způsoby, jak se protivníka zbavit či ho alespoň zpomalit nebo obehrát. Hlavním lákadlem nové verze se stává ovládání přes Wiimote. Pohyb hráčů sice opět zůstane na analogové páčce a nahrávka na tlačítku A, ovšem nově budete moci „sestřelovat" protihráče kmitáním ovladače, detekce pohybu poslouží i k usměrňování speciálních střel kapitánů a v neposlední řadě i na pozici brankáře. Už původní verze na Gamecube si získala hráče svojí svěží a intuitivní hratelností a nové nápady mohou skvělý zážitek už jen vypilovat k dokonalosti.

--MD

TOP3

- Fotbal s fantasmagorickými prvky
- Známé postavy v úloze kapitánů
- Nové a nezvyklé ovládání





INFO

[Žánr] Sport
[Výrobce] Next Level Games
[Vydavatel] Nintendo
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: WII

TOP 10

VÝVOJÁŘŮ, KTERÉ NIKDO NEZNÁ

Peter Molyneux, Sid Meier, John Carmack patří bezesporu mezi zářivé celebrity herní scény. Nejsou to však jediní tvůrci a vizionáři, jejichž nápady změnily herní svět. Kdo se skrývá ve stínu za řadou atraktivních titulů, si přiblížíme právě dnes.

[1] YU SUZUKI

V sérii Virtua Fighter definoval dodnes platná pravidla realistických bojovek, jejichž žánru je stvořitelem. V Shenmue stvořil nový žánr FREE (Full Reactive Eyes Entertainment), který je považován za základ většiny moderních her, zejména pak RPG typu Oblivion. V OutRun pomohl založit koncept arkádových závodů aut, jako je například NFS. Kdo z vás zná ale jeho jméno?

[2] WARREN SPECTOR

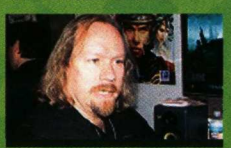
Návrhář her jako Deus Ex, Ultima Underworld 1 a 2, Thief, Wing Commander, System Shock a mnoha dalších. Jeho 3D engine pro UU inspiroval Johna Carmacka k vytvoření Wolfensteina 3D a posléze i Dooma; nicméně engine Ultima Underworld, použitý i v System Shocku, byl technologicky výrazně pokročilejší. Prakticky všechny hry, které vytvořil, byly převratné a inovativní.

[3] JORDAN MECHNER

Člověk, který vytvořil prince z Persie – nikoliv moderní sérii, ale původního Prince z roku 1989. Hru, která posunula herní animace o notný kus dopředu. Jordan si pro tyto účely natočil mladšího bratra, kterak skáče, běhá, seká. Všechny akce následně překreslil a použil ve své hře. Možná tomu nebudete věřit, ale PoP byla nejspíš první hra, která se honosila označením „superrealistická grafika".

[4] TETSUYA NOMURA

Tetsuya je návrhář her a herních charakterů, jehož jméno se v zasvěcených kruzích těší maximální úctě. Podílel se na všech Final Fantasy od čtvrtého dílu, především se však proslavil jako designér postav FFVII a FFVIII. Jeho „dětmi" jsou i hlavní postavy obou dílů Kingdom Hearts, Chrono Trigger, Parasite Eve či filmoví hrdinové FF VII: Advent Children.

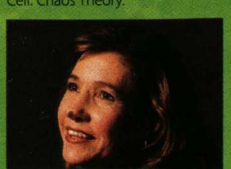


[5] STIEG HEDLUND

Stieg Hedlund, možná největší neznámá, která prověří znalosti herních pamětníků. Diablo, Diablo 2, Starcraft, Tom Clancy's Ghost Recon 2, Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown – to jsou názvy z her, které ve vás vzbudí hodnotné vzpomínky. Stieg Hedlund se na všech zmíněných titulech podílel jako vedoucí návrhář, tedy v jedné z klíčových rolí při vývoji.

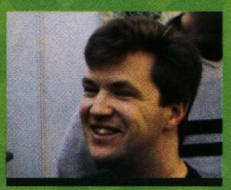
[6] JESPER KYD

Hudba je nedílnou a velmi podstatnou součástí každé hry, což dokazuje především 21. století a maximalistický důraz na vypilování každého detailu. Jedním z prvních skladatelů, které proslavily jeho herní výtvory, je Jesper Kyd, převážně spjatý s dánským vývojářským studiem IO Interactive. Kydovy melodie zazářily v sérii Hitman, MDK či Splinter Cell: Chaos Theory.



[7] ROBERTA WILLIAMS

Dnes neznámá osoba, kdysi nejvýznamnější žena i osobnost celého herního průmyslu. Roberta byla společně se svým manželem Kenem považována za nejlepší tvůrkyni grafických adventur. Za vše hovoří pohled na dokončené projekty, jako byla série King's Quest či legendární šílenost jménem Phantasmagoria.

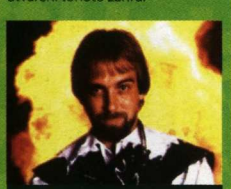


[8] ROB PARDO

Muž neznámého jména působí jako viceprezident pro game design ve firmě Blizzard a má přímý vliv na tvorbu všech her společnosti. Osobně se podílel jako vedoucí návrhář na World of Warcraft a na datadiscích k Warcraftu 3 a Startcraftu. V roce 2006 sé podle časopisu Times zařadil mezi 100 nejvlivnějších mužů na světě. Čiperný pán, nemyslíte?

[9] TIMOTHY CAIN

Producent, programátor a designér, který se proslavil zejména jako tvůrce legendárních Falloutů. Kromě nich má na svědomí ještě Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (plnou hru březnového Doupěte), The Temple of Elemental Evil a Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Je považován za jednoho z největších vývojářů RPG a měl zcela zásadní vliv na utváření tohoto žánru.



[10] RICHARD GARRIOT

Známý též jako „Lord British". Svého času představoval největší osobnost herního průmyslu, když jej symbolizoval osobitý herní i životní styl. Na svědomí má sérii Ultima, včetně obou dílů Underworld. Vytvořil zvrácený Bioforge. Jeho dílem je i první komerčně úspěšná onlinovka Ultima Online. Poté, co odešel ze společnosti Origin, stál ještě za online tituly jako Lineage a Lineage 2, City of Heroes, City of Villains a nyní připravuje hru stejného žánru – Tabula Rasa.

HALO 3

TOP3

- Kokteji hratelnosti namíchaný ze single-i multiplayeru
- Grafika, která vyrazí dech
- Nové zbraně a dopravní prostředky

Microsoft má s univerzem Halo smělé plány a pětileté výročí uvedení značky oslavil mohutnou porcí čerstvých informací o třetím dílu, který dorazí příští rok exkluzivně na Xbox 360. Halo 3 navazuje na první dva díly nepřímo – mezi dějem trojky a dvojky bude určitá, blíže nespecifikovaná prodleva. Z velké části se děj odehraje na Zemi, kde budou lidé bojovat proti Covenantům; druhá linie příběhu se bude odmotávat na domovské planetě Covenantů, zmítané občanskou válkou. Aby bylo klubíčko příběhových nití protkáno všemi barvami, zkomplikuje situaci na obou planetách nález jedné z ničivých zbraní Halo a Archa Forerunnerů, sloužící k ovládání všech existujících Halo (obřích umělých prstenců, podobných planetám). Hra tím získá jasný spád. Zatímco Covenanti se budou snažit Archu získat, lidé jim v tom budou bránit.

Další informace už nepřekvapí. Do akce byl znovu povolán poslední voják řady Spartan II s kódovým číslem 117, známý též pod jménem Master Chief. Nepřátelské výzvě bude nově čelit sám: jeho virtuální pomocnice Cortana byla napadena Gravemindem, a přestože se s ní v průběhu hraní setkáte, nečekejte Cortanu předchozích dílů. Právě ona prozradila nepříteli vše o lidské historii, technologii a poloze! Naštěstí ale zůstanou síly alespoň rámcově vyrovnány – co bude Master Chief ztrácet ve znalosti nepřítele, dožene vylepšeným brněním Mjolnir a obrozeným arzenálem zbraní.

Řeč může být o účinné hračce Spiker, jež byla upravena speciálně na míru Covenantům, nebo o Spartan Laseru, který dokáže přeříznout vozidlo stejnou rychlostí jako vy rozmáčknout mouchu plácačkou. Aby nožky nebolely, připraveno je dvousedadlové průzkumné vozítko Moongose a Man Canon (horká novinka – jste vystřeleni do vzduchu, odkud můžete střílet na nepřátele). Než začneme podnikat podobně husarské kousky, si však budeme muset zvyknout na lehce pozměněné ovládání.

Síla Halo 3 ale není jen v příběhové kampani. Připravena je řada nových multiplayerových módů, odvozených od nových taktických možností, jež s sebou nesou nové zbraně a vozítka. V režimu TankFlag budeme muset získat vlajku z pomalého, ale silně ozbrojeného tanku. Elimination před vás postaví úkol odstranit pět nepřátel v časovém limitu, v módu NinjaBall budete muset za každou cenu udržet míč. Halo 3 navíc vyždímá také technologický potenciál Xboxu 360, což naznačil už první trailer tvořený přímo záběry ze hry. Fanoušky určitě nadchne zpráva o luxusní sběratelské edici, jejíž součástí je replika helmy Master Chiefa, dokumenty a interview s tvůrci, DVD plné Red vs. Blue machinima epizod a další disk s trailery ve vysokém rozlišení.

--MD

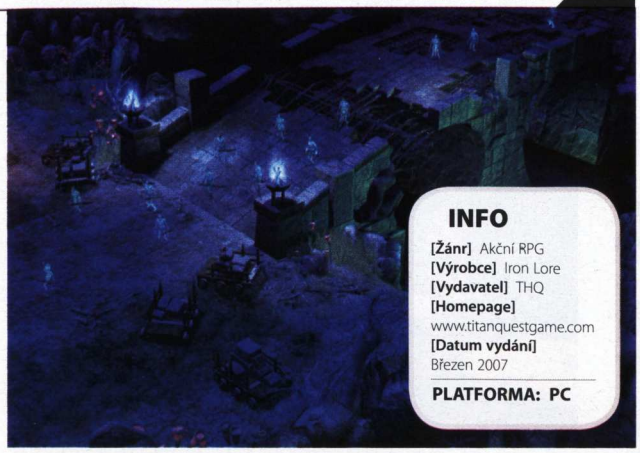
DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 6/06

[HALO RALLYE]
Tuhle trať z Colina neznám

INFO

[Žánr] FPS
[Výrobce] Bungie
[Vydavatel] Microsoft
[Homepage] www.bungie.net
[Datum vydání] 2007

PLATFORMA: XBOX 360



INFO
[Žánr] Akční RPG
[Výrobce] Iron Lore
[Vydavatel] THQ
[Homepage] www.titanquestgame.com
[Datum vydání] Březen 2007
PLATFORMA: PC

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Železo se má kout, dokud je žhavé. Jelikož bylo letošní úspěšné RPG Titan Quest zasazeno do mýtického Řecka, mohli si autoři z Iron Lore dovolit do kovárny nasadit samotného Hefaista, aby jim vytepal macatý datadisk, který udrží hru při životě ještě nějaký ten měsíc. Do kovadlin se buší již od června, přičemž rozšíření Immortal Throne má přinést jeden zbrusu nový akt přibližně o rozloze Řecka z původní hry a desítky dalších postranních doplňků. Mytologický dalekohled je nyní zaostřen na Hádovu podzemní říši. Můžeme se tak těšit na tisíce nemrtvých duší, zombie a další potvory, kterým budeme moci proklát hrdlo jednou z několika stovek nových zbraní, včetně mnoha unikátních kousků. Ti, kteří již původní hru dokončili a vytrénovali svého hrdinu na maximum, budou moci pokračovat dále až na pětasedmdesátou úroveň. Zároveň si budeme moci vybrat z osmi nových profesních tříd, přičemž mágové si mohou nově vytvářet dokonce i vlastní magické artefakty.

TOP3
- Rozlehlý nový akt
- Atmosféra Hádova podsvětí
- 12 hodin zábavy

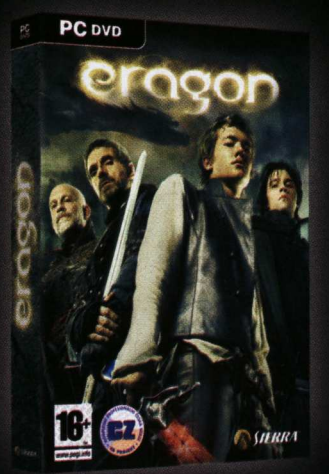
Projití Hádova aktu zabere dle oficiální tiskové zprávy přibližně dvanáct hodin času, přičemž nemá jít jen o duchaprosté podtínání (podpékání, pokud hrajeme za kouzelníka) kolen nepřátel. Mnohem větší důraz bude kladen na příběh a využití mytologického podkladu, takže se máme dočkat skutečně intenzivního zážitku v podzemní říši mrtvých. Samotní tvůrci prohlašují, že po grafické stránce vypadá Immortal Throne ještě lépe než původní hra a stranou nezůstane ani náplň – nových úkolů má být stejně jako v minulém Řecku a Egyptě dohromady. --MS

HÁDES – PATRON IMMORTAL THRONE

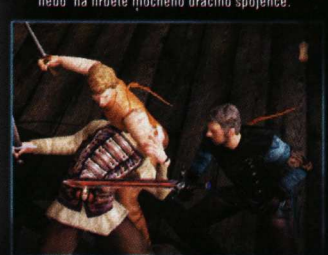
O tom, že řecký bůh Hádes (nebo také Pluto) vládl podsvětí, ví každý školák. Jak se ale ke svému postu dostal? Jakožto starší bratr Poseidona a Dia svedl velkou bitvu proti titánům, jeho rodičům, ve které jim velkým dílem pomohli tři kyklopové. Ti dali bohům ničivé zbraně – Diovi blesk, Poseidonovi trojzubec a Hádovi helmu neviditelnosti. Hádes se jedné noci za pomoci helmy proplížil do sídla titánů, aby naopak zničil jejich zbraně a zajistil svým bratrům výhodu. Po desetiletí bojů si vítězní bohové rozdělili svět. Zeus dostal oblohu, Poseidon moře a Hádes podsvětí. Ačkoliv bývá bůh mrtvých často líčen jako záporná postava, staří Řekové jej popisovali jako neutrální osobnost udržující rovnováhu mezi životem a smrtí.
Zdroj: Wikipedia

inzerce »

Legenda vypráví o dobách, kdy draci a Dračí jezdci přinesli do Alagaësie mír a blahobyt.
Nyní však vládne Galbatorix a v jeho stopách kráčí pouze temnota a zkáza. Osud proto zvolil nového hrdinu.
Legenda znovu ožije.



Bojujte jako Eragon, bijte se po boku nebo na hřbetě mocného dračího spojence.



V propracovaném systému souboju přemožte své soky. Vyzkoušejte na ně různé chvaty, komba či ničivé magické útoky.

JIŽ V PRODEJI

KOMPLETNÍ PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ CZ HRA CD PROJEKT

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

Stejnojmenný film v kinech od 14. prosince 2006.

Spojte své síly s Bromem a Murtaghem - vyzkoušejte kooperativní mód pro dva hráče.

eragongame.com

SIERRA PlayStation 2 computer entertainment system PSP® (PlayStation® Portable) system PC CD CDPROJEKT

Eragon™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Eragon and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. „PlayStation", „PS" Family logo and „PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). All other trademarks are property of their respective owners.

SIMON THE SORCERER 4

INFO
[Žánr]
Point & click adventura
[Výrobce] Silver Style
[Vydavatel]
RTL Enterprises
[Homepage]
www.silverstyle.com
[Datum vydání]
9. února 2007
PLATFORMA: PC

Ajednoho dne herní bůh promluvil: „Pokusíš-li se transformovat 2D adventuru do tří dimenzí, utopíš ji v průměru a ještě se ti spálí procesor!" Jak se postupně slova proroctví naplňují a 3D pokračování legendárních adventur jako například Broken Sword 4 rychle upadají v zapomnění, autoři si začínají uvědomovat, že všemohoucího nelze jen tak ukecat, a promptně obracejí kormidlo zpět ke klasickému plochému point & click konceptu. Přesně tak je tomu i v případě čtvrtého dílu proslulých adventur pojednávajících o obyčejném teenagerovi, který se v minulosti prostřednictvím své skříně dostal do magického světa a shodou okolností se mu jej podařilo zachránit.

Ačkoliv po neúspěšném třetím dílu z roku 2002 připadla práva na Simona německému týmu Silver Style, původní autoři Mike a Simon Woodroffovi na hře stále spolupracují jako konzultanti a navíc se přímo podílejí na anglické lokalizaci a tvorbě herních hádanek. Simon the Sorcerer 4 by se nám měl vrýt do paměti především díky vkusnému vtipu charakteristickému pro první dva díly, a právě proto se Simon Woodroffe snaží anglické verzi vtisknout břitkost a nápaditost dialogů. Přiznejme si, německý humor má svá specifika, která nemusí vyhovovat každému, a tak lze profesionálnímu překladu jen vstřícně pokynout vztyčeným palcem.

Čtvrtý díl volně naváže na celou předchozí sérii, nicméně důležité je slůvko „volně", které zajistí i neznalci předchozích her plný prožitek ze ztřeštěného příběhu, byť ochuzený o některé vtípky a odkazy na minulost. Simon aktuálně prožil několik let v našem fádním světě, než se mu do snů neurvale a bez klepání nabourala stará známá Alix, žádající jej o pomoc. Inu, je třeba oprášit kouzelnické roucho, vstoupit pravou nohou do skříně a přenést se na druhou stranu reality, kde již čekají zástupy magických stvoření. Simon překvapeně objevuje svého dvojníka, který je jen prvním kamenem na dlouhé cestě nového dobrodružství.

Hratelnost by se neměla příliš lišit od předchozích dílů – majorita akcí bude založena na správném používání předmětů z inventáře a komunikaci s okolními postavami. Snížena však bude obtížnost. Zaprvé speciální klávesou, jejíž stisk odhalí všechny interaktivní předměty na obrazovce (sbohem pixel huntingu), a pak rovněž třemi magickými hůlkami. Každá z nich může v nouzi poskytnout spásnou nápovědu penalizovanou pouze záporným bodovým hodnocením à la Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Simon se jakožto trojrozměrná postava na detailním, předrenderovaném pozadí s pohádkovým stylem dostane do celé řady kuriózních situací, jež mají za úkol na sebe strhnout veškerou hráčovu pozornost. Budeme pomáhat vyhládlému vlkovi, aby mohl konečně bez problémů spořádat Karkulku, nebo se jen pokusíme ošálit tupého obra hlídajícího průchod do dalších pasáží. Nastává druhá renesance 2D adventur? Připravované kousky jako Vampyre Story, Sinking Island nebo právě Simon the Sorcerer 4 tomu rozhodně nasvědčují!

--MS

TOP3
- Návrat k prvním dílům
- Ztřeštěný humor
- Detailní grafika

[ALKOHOLISMUS]
Když už pijí i vlci, je s politickým systémem něco v nepořádku

[DROBKY]

CIVILIZACE NA KONZOLÍCH

Sid Meier vážně uvažuje o vytvoření konzolových verzí své nejpopulárnější série – Civilizace. Prozradil to u příležitosti startu prodeje speciální sběratelské edice Civilization Chronicles (podrobnosti o ní najdete v Hráčově rádci). Zároveň uvažuje o portech na handheldy. „Cílem je vytvořit konverze jen tam, kde to bude mít smysl," říká Meier a dodává: „Když vymyslíme zábavný a zajímavý koncept hry na DS, tak konverzi vytvoříme." Prozradil také, že v týmu diskutují o možnostech epizodického hraní, bližší detaily však neuvedl.

Zdroj: Eurogamer

EA VYTVÁŘÍ SVŮJ WII TÝM

EA si mohou do své kroniky zapsat další úspěšnou akvizici. Pod hlavičku největší vydavatelské společnosti nově přechází vývojářský tým Headgate Studios, s nímž EA spolupracuje už od roku 2000. Tvůrci mají na svědomí zejména golfové simulátory (nejdříve PGA Championship Golf, později Tiger Woods), ale pomáhali i s vývojem další sportovní série Madden. Nově se budou pod názvem EA Salt Lake soustředit na tvorbu her exkluzivně pro Nintendo Wii.

Zdroj: Eurogamer

PS3 POSLEDNÍ KONZOLE OD SONY?

Analytikové jsou zvláštní tvorové, kteří se snaží více či méně úspěšně předpovídat budoucnost. Nutno dodat, že díky jejich počtu se vždy několik prognóz ukáže později pravdivých. Pokud se naplní vize Yuta Sakuraie, Playstation 3 bude poslední konzolí od Sony. Analytik společnosti Nomura Securities tak soudí z rošády ve vedoucích funkcích zábavní divize Sony, v níž známý tvůrce konzole Ken Kutaragi formálně povýšil na generálního ředitele, přičemž jeho místo zaujal dosavadní americký šéf Kaz Hirai. Právě to by mělo podle Sakuraie předznamenávat novou orientaci Sony na vydávání softwaru.

Zdroj: GameSpot

FISH FILLETS SE VRACEJÍ

Populární (a pekelně obtížná) logická hra Fish Fillets se vrací. Tentokrát však její tvůrci z Altar Games plánují neomezit charakter hlavních hrdinů na šupinaté tvory, ale kromě ryb si zahrajeme i za kraba, želvu nebo třeba slimáka. Každá postava se vyznačuje různými schopnostmi a jen jejich vhodnou kombinací překonáme nástrahy více než 100 různých úrovní. Fish Fillets by měli vyjít v prvním čtvrtletí 2007 klasicky v obchodech, hra bude k sehnání i přes internetový systém Sprocket.

Zdroj: Fansite, homepage, Tiscali

Jsme zde pro Vás od roku 1994.

On-line chat Navštivte náš on-line chat ! Jsme on-line do 20:00 hod.

Výkonná PC od Impact Computers

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

Impact CryX 2000 (NOVINKA)

Proc: Intel Core 2 Duo 2x 1,86GHz
(+790,- Kč Intel Core 2 Duo 2x 2,13GHz)
Základní deska: Gigabyte® P965 !
Pevný disk: 320 GB **SATAII 16MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka! 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 17.570,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 20.908,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD AM2

Impact Orfeus 3000

Processor: AMD 64bit SDA3000 AM2
Základní deska: GIGABYTE® AM2
Pevný disk: 160 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7300GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 10.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 13.078,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD 64 AM2

Impact Black Hawk 3200

Processor: AMD64 3200+ 939(AM2)
Základní deska: Gigabyte® K8NF !
Pevný disk: 160 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 7300GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 11.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 14.268,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

Impact CryX 3000

Proc: Intel Core Duo 2x 2.66GHz
Základní deska: GIGABYTE **Intel945P**
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 6200 256MB **128bit**
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 12.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 15.874,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD 64 AM2

Impact Alfa 3800

Processor: AMD64 3800+ 939(AM2)
Základní deska: Gigabyte K8NF !
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 7900GS 256MB DDR3 !
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 17.990,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 21.408,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
NOTEBOOK

Impact Nell 7600

Notebook výkonné herní provedení:
Proc: Intel® Core 2 Duo 2x 1,66GHz
LCD panel: 15,4 širokoúhlý
1280x800 leštěný povrch (Glare)
Pevný disk: 80 GB **SATA 8MB** !
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
(+1490,- Oper. paměť: 1024MB DDR2)
VGA: GeForce 7600 128 MB DDR2 !
DVD vypalovačka: Intel®/Asus® 16x
Zvuk. karta: Intel® audio HDA Realtek
Síťová karta: 10/1000 **Další vybavení:**
Webkamera 1.3Megapixel, Autentizace pomocí otisku prstu, FireWire, 3xUSB.
Volitelně v konfigurátoru Wi-Fi, Bluetooth, volitelně veškeré změny CPU, HDD atd.
Expres doprava: Zdarma celá ČR
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !
Výkonem, kvalitou a vybavením směle konkuruje notebookům v cenách nad 35.000,- !

Vánoční AKCE: 23.790,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 28.310,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

Impact Cryo 3800 X2

Processor: AMD64 **2x 3800+ X2**
(+460,- Kč AMD64 2x 4200+ X2)
Základní deska: GigabyteK8NF ultra
Pevný disk: 320 GB **SATAII 16MB**
Oper. paměť: 1024 DDR2 667MHz
VGA: GeForce 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10aDual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka! 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 18.490,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 22.003,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

Impact Games 3000+

Proc: Intel Core 2 Duo 2x 2.13GHz
Základní deska: Gigabyte® P945 !
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 1024 MB DDR2 **667MHz**
VGA: ATI X1600 PRO 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10ADual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 18.670,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 22.217,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD64 AM2

Impact Games 3000 PRO

Processor: AMD64 3500+ 939(AM2)
Základní deska: Gigabyte® K8NF Ultra
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 1024 MB DDR2 667MHz
VGA: nVidia 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

Vánoční AKCE: 15.770,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 18.766,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

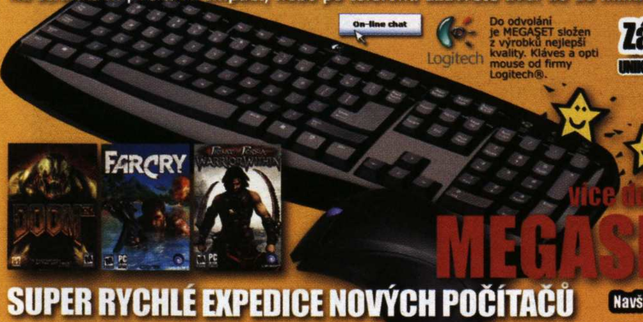
Impact Alfa

Processor: AMD64 3800+ 939(AM2)
(+4990,- AMD64 Athlon X2 5200+)
Základní deska: Gigabyte® K8NF Ultra
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 2048 MB DDR2 667MHz
VGA: ATI X1950PRO 256MB DDR2
(+6464,- nVidia GeForce 8800GTS 640MB)
DVD vypalovačka: LG®**H10A Dual**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/100 (možno WiFi)
Klávesnice: Černá moderní design
Mouse: Černá optická ergonomická
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka! 36měs.

Vánoční AKCE: 21.490,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz
Cena: s DPH: 25.573,-
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !
Bomba cena
MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

Výhodné on-line splátky. Není to nic složitého počítač je do 20minut Váš ...

Na stránkách počítačů Impact, nebo po telefonu uzavřete úvěr do 20 minut. Bez nutnosti cokoliv složitě vyřizovat. Počítač Vám dopravíme až ke dveřím .



On-line chat

Do odvolání je MEGASET složen z výrobků nejlepší kvality. Kláves a opti mouse od firmy Logitech®.

Záruka 36měsíců s EXPRESNÍM SERVISEM PO CELÉ ČR !

UNIKÁTNÍ SLUŽBA ! ON-LINE CHAT ! PORADÍME VÁM ! PŘED NÁKUPEM I PO CELOU DOBU ZÁRUKY ! PŘIPOJTE SE NA TECHNIKY IMPACT ON-LINE !

DOPRAVA ZDARMA PO CELÉ ČR !

! Zdarma i v případě potřeby opravy !
O naše zákazníky se staráme !

více dole ...

MEGASET ZDARMA

SUPER RYCHLÉ EXPEDICE NOVÝCH POČÍTAČŮ

Navštivte náš on-line chat ! Jsme on-line do 20:00 hod.

Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na

www.impactcomp.cz

NEJLEPŠÍ CENY NA HERNÍ LCD PANELY 17" A 19" K PC IMPACT !

MEGASET Games BOMBY ZDARMA ! ZDARMA multimediální klávesnice, optická myš, LCD panel (v pravo na skříni), 1. stupeň TICHÉ PROVEDENÍ, termoregulace, 30% slevy na nové hry, tichý zdroj s PFC, kniha Impact, programové vybavení, expresní servis s dopravou do servisu (do24hodin) a zpět ZDARMA . PŘÍSTUP NA ON-LINE CHAT S TECHNIKY a mnohem více ...

NOVINKA ! HERNÍ NOTEBOOKY IMPACT®

On-line chat

Konfigurovatelné notebooky originál Impact® s Intel Dual Core až 2.16GHz, paměť 2048MB DDR2, grafická karta až nVidia 7600 256 MB, Kvalita A1 + super výkon + skvělé záruky a služby = Impact®. Jen výkonné herní notebooky Impact. Sledujte kompletní nabídku na www.

impact®

On-line chat NOVINKA ON-LINE CHAT S TECHNIKY A PRODEJCI ! ZEPTEJTE SE NA COKOLIV JAKO KDYBY JSTE BYLI V PRODEJNĚ !

Jsme pro Vás on-line na chatu do 20:00 hodin - Impact® Computers PRAHA - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, T-mobile: 605246713, 605246712, 605246714 Eurotel: 723621223. Konfigurátor sestav najdete na www.impactcomp.cz, e-mail: info@impactcomp.cz,
Impact PRAHA , BRNO, PLZEŇ, OSTRAVA, OLOMOUC, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADÁ BOLESLAV, KARLOVY VARY více na www.
Objednejte si PC na internetu a využijte slev. Sledujte cenové akce na www.impactcomp.cz - Změna cen a sortimentu vyhrazena. Aktuální ceny vždy na www.

SILVERFALL

Kdybychom měli spočítat, v kolika hrách jsme si na počátku mohli vybrat mezi člověkem, elfem, trollem či skřetem a vypravit se na epické rozsekávání nepřátel, museli bychom využít vyšší matematiky nebo jiného nástroje hromadného ničení. Své poleno do ohně akčních RPG nyní přihazují i Francouzi ve spolupráci s Ukrajinou (Kiev Games je východoevropská pobočka francouzské firmy Monte Cristo) prostřednictvím nadějného titulu Silverfall. Ten si po stránce hratelnosti nedělá jakékoliv nároky na originalitu, ale na druhou stranu hodlá využít všechny staré dobré postupy, jako například do hloubky propracovaný vývoj postav a vyzývavé protivníky, aby hráče nakonec strhl v jednom ohromném pětadvacetihodinovém tažení.

A kudy se potáhne? Své meče hrdinové vytasí v kuriózním světě, kde se mísí starověká magie s primitivní, ale účinnou technologií. Silverfall je jméno hlavního města celé říše, masivní metropole a centra moci, které má ten nedostatek, že bylo za záhadných okolností rozerváno na kusy. Zemí navíc otřásají rozpory mezi vyznavači magie a technologie, což je ideální přivítání pro hráče a jeho družinu, kteří mají přijít celé záhadě na kloub a společným úsilím se zasloužit o obnovu zničeného města i obligátní záchranu světa.

Jelikož autoři chtěli, aby hráč soustředil pozornost zejména na hlavní postavu, bude se s námi na výpravách do nebezpečných míst potulovat pouze jeden počítačem řízený spolubojovník. Na cestě osudem budeme moci potkat až osm postav, jež se k nám po splnění nějakého úkolu přidají, buď přímo k pravici do boje, nebo na post záložníků čekajících, až je zavoláme z herního menu. Mnohem zajímavější je ovšem vývoj hlavního hrdiny. Na první pohled jde o klasické rozdělování bodů mezi statistiky (síla, obratnost, životy) a bojové dovednosti. Právě bojové schopnosti se však dělí na útoky chladnými zbraněmi, magii a „ostatní" vlastnosti. Mezi poslední jmenované Silverfall neřadí umění otevírání konzerv nebo stahování kůží, nýbrž dovednosti spojené s hráčovým přesvědčením. Přikloní se spíše k technologii? Pak si bude časem moci na tělo připevňovat ocelové implantáty, až skončí jako obskurní fantastický cyborg. Investujeme body do magie? Poté k nám budou vlídnější obyvatelé kouzelnických měst a otevřou se před námi desítky nových herních úkolů.

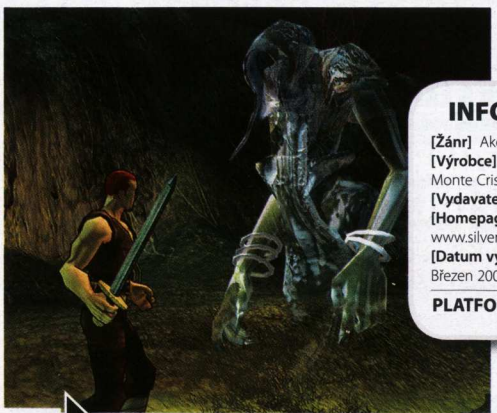
Vysoce rozvětvený strom schopností zastřeší intuitivní systém ovládání, kdy si na každé tlačítko myši namapujeme jinou akci, podobně jako v Diablu 2. Silverfall vystupuje z řady zejména originální grafikou kombinující komiksové cel-shaded postavy s 3D prostředím. Výsledek vypadá neobvykle, ale zároveň vede k zajímavě deliric-kým prostředím, jejichž skutečný náboj se projeví zejména v pohybu. A že bude na co koukat – z rozbořených měst se hráč vydá do močálů, pouští a temných hvozdů, aby tu a tam narazil na městečko, jež jej zásobí řadou úkolů. Mezi městy se budeme moci pohybovat pouhými několika kliknutími, nicméně tvůrci hlásají, že vyznavači přímočaré hratelnosti mohou sekat zlouny jen směrem dopředu a neohlížet se zpět. Zda se novému hack & slash RPG podaří prorazit, uvidíme počátkem příštího roku.

--MS

TOP3

- Střet magie a techniky
- Neotřelá grafika
- Rozvětvené statistiky

[PTÁK OHNIVÁK]
Plazi jsou out, teď letí slitiny



INFO

[Žánr] Akční RPG
[Výrobce] Kiev Games / Monte Cristo
[Vydavatel] Atari
[Homepage] www.silverfall-game.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PC

[PROGAMING]

ČECHŮM SE V NATIONSCUPU NEDAŘÍ

Před časem začala třetí sezóna oblíbeného ClanBase NationsCupu ve hře Counter-Strike. Čeští zástupci do ní nevstoupili dvakrát přesvědčivě – utržili poměrně vysokou porážku 9:21 od výběru z Německa. Němci byli od počátku pasováni na favorita naší skupiny a skutečně všem očekáváním dostáli. Již od počátku nasadili vražedné tempo, na které byli čeští hráči krátcí a v zápase se jen trápili. V současné době se tak náš tým nachází na pátém, předposledním místě skupiny B hned před mančaftem Slováků.

ČESKO DRTÍ MAĎARSKO

V minulém čísle jsme vás informovali o připravovaném mezinárodním mezihernovém turnaji ve hře Starcraft a nyní vás můžeme seznámit s jeho výsledky. Zatímco v předchozím případě se našim borcům moc nedařilo, ke kolegům hrajícím Starcraft se štěstěna zády neobrátila. Podařilo se jim totiž hladce porazit výběr Maďarska v poměru 4:1 a do žebříčku WGTour NW si připsali rovných 160 bodů. Vítězstvím se nám konečně podařilo dosáhnout nejvyššího A ranku a celkové 13. pozice. Gratulujeme.

TUROK

Turok je dávná legenda, jejíž sláva však umřela spolu s grafickými kartami od populární firmy 3dfx. Resuscitační role se ujal vývojářský tým Propaganda Games, který pojme oživení série od lesa: vezme vše dobré, co fungovalo v minulosti, a doplní o aktuální trendy v herní zábavě.

Prvním bodem se zdá být atraktivní zasazení do blízké budoucnosti a likvidace hrozby, která ohrožuje zdejší galaxii. Hlavní hrdina Joseph Turok se vydá na geneticky upravenou planetu, aby zneškodnil nebezpečného kriminálníka. Ještě před přistáním se ale role vymění – po sestřelení lodi se z lovce stává štvaná zvěř, které nebude ve společnosti krvelačných dinosaurů dvakrát příjemně.

Propaganda Games v souvislosti s Turokem přicházejí s odvážným tvrzením, podle nějž se hra přizpůsobí stylu každého hráče: umožní jít do akce takříkajíc natvrdo, stejně jako využít možnost plížení a skrývání za zády oponentů. Do džungle se dostanete spolu s několikačlenným týmem, role vašich kolegů ve hře ale stále nebyla objasněna. Dostaneme možnost přímého velení týmu podobně jako Brothers in Arms, nebo se spolehneme na filmovější a atmosféričtější využití samostatné umělé inteligence?

Turok bez dinosaurů by byl stejným překvapením jako užitečná věc v teleshopingu, takže se kromě humanoidních nepřátel budete muset vypořádat primárně s nimi. Děsiví druhohorní ještěři mají překvapit jak vyspělým technickým provedením (vybavují se vzpomínky na Jurský park a dokonalé modely každého zvířete), tak nevyzpytatelným chováním (scény, v nichž si nenasytní drobečkové pochutnávají na lidech). Animální chování dinosaurů může hráč využít také ve svůj prospěch. Představte si scénu, kdy humanoidního protivníka nalákáte přímo před ostré zoubky rozzuřeného zvířete.

Útočit by navíc neměli jen lidé a dinosauři, ale také atmosféra děsivého okolí. Po čase pocítíme prázdnost a nicotu z toho, že smrt číhá všude okolo. Autenticitu navodí také rozlehlost herních lokací, kvůli které budeme děkovat vývojářům za zařazení dopravních prostředků.

--MD

TOP3

- Rozlehlý a samostatně žijící svět
- Děsiví a hladoví dinosauři
- Přizpůsobivá hratelnost

INFO

[Žánr] FPS
[Výrobce]
Propaganda Games
[Vydavatel]
Buena Vista Games
[Datum vydání] 2007

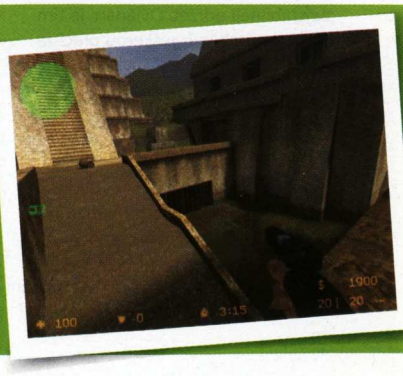
PLATFORMA:
PS3, XBOX 360

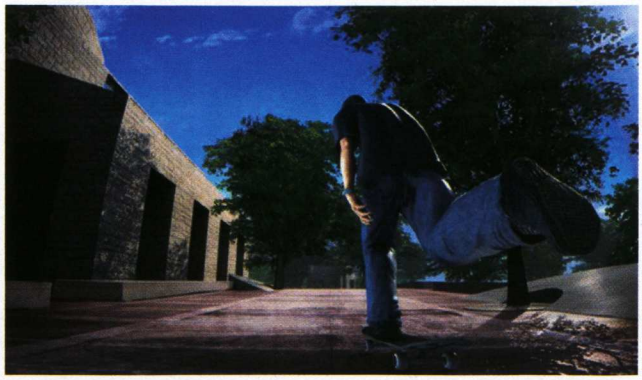
CYBERTEAM OPOUŠTĚJÍ HRÁČI

Když bylo svého času formováno jádro vůbec prvního českého profi klanu AMD CyberTeam, neobešlo se to bez pořádného mediálního humbuku. Ubělhl nějaký ten pátek a CyberTeam se ocitl bez dvou klíčových hráčů. Na počátku listopadu totiž vypršela smlouva pro hráče WarCraftu III Giacoma a Dark_Caleba. Vedení CyberTeamu se však (pro někoho možná trochu překvapivě) rozhodlo smlouvy s těmito hráči neprodloužit, byť jejich výsledky nebyly v poslední době vůbec špatné. Oficiálním důvodem k ukončení spolupráce je velmi vysoká finanční náročnost sponzoringu profi hráčů a snaha partnerů týmu o změnu systému podpory předních domácích hráčů.

RYCHLÁ ROTA ŽIJE!

Řeč není nikoliv o notně populárním kresleném seriálu, nýbrž o jednom z nejstarších českých Counter-Strike klanů jménem Rescue Rangers. Ten se totiž před časem odmlčel, a když už to vypadalo, že končí, přichvátal s oznámením, že věci nejsou takové, jaké se zdají. Klan prý po dobu, co nebyl moc vidět, pilně trénoval, což bylo ostatně vidět na jeho posledním výkonu v 1. AMD lize. Tam se jemu totiž podařilo hravě zdolat soupeře z týmu Mhk v poměru 16:7. Celý klan má navíc trochu obměněnou sestavu: Petr „Papinak" Zemlák, Josef „fatte" Michel, Jan „cham" Michel, Pavel „spi0n" Mareček, Lukáš „rashaverak" Hanáček, Petr „burnfly" Panoš.





SKATE

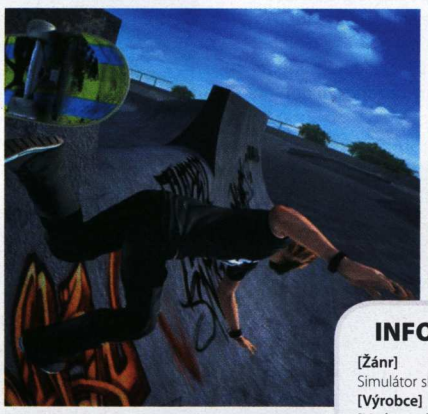
[STYL]
Vidíte tu podrážku? Je značková, licencovaná a s trademarkem!

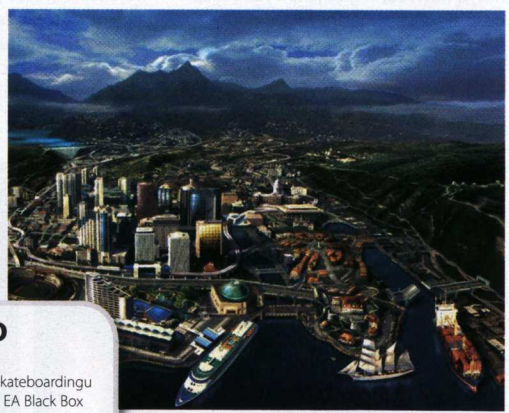
Je sice pravdou, že nás firma Electronic Arts pravidelně krmí svou řadou sportovních titulů jako domácí zvířectvo, ovšem stále jí to vychází. I když se na trhu vyskytují zajímavější kousky, zvířectvo si na produkty s obchodní známkou EA zvyklo, čehož se společnost snaží znovu využít a zaplňuje díru ve svém sportovním sortimentu. Tam, kde počítačovému skateboardingu dodnes kraluje arkádový Tony Hawk od Activision, chtějí Electronic Arts nasadit konkurenci, jež by měla prorazit svým důrazem na realismus. Důvod je zřejmý, počítačový Tony Hawk již není o věrné simulaci ježdění na prkně, ale o zběsilém mačkání mnoha tlačítek, aby virtuální sportovec prováděl krkolomné kousky, na kterých by si opravdový skateboardista zlomil vaz dřív, než by stihl vyhláskovat slovo krematorium.

Skate je připraven jít jinou cestou. Hráč dostane do ruky gamepad se dvěma analogovými páčkami, přičemž každá z nich bude reprezentovat jednu nohu skateboardisty. Již žádné skákání jedním tlačítkem a prudký rozjezd druhým. Podle toho, jak budeme pohybovat gamepadem, bude se přenášet váha z těla postavy na prkno. Když přitlačíme na zadní nohu, prkno se lehce nadzvedne. Přitlačíme-li o něco více, lze vyskočit na některou z mnoha překážek, kde se budeme nacvičenými pohyby ovladače snažit co možná nejstabilněji udržet. Ovládání je tím pádem primitivní, veškerou práci za nás udělá vysoce realistická fyzika. Hráči dá nicméně pořádně zabrat, než zvládne kontrolu nad prknem a začne provádět dech beroucí akrobatické kousky.

Oproti nebezpečným výskokům Tonyho Hawka se zde budeme díky realismu držet spíše při zemi. S tímto omezením nastupuje na scénu dynamická kamera držící se v bezprostřední blízkosti hráče. Ta bude sledovat dění za tepu adrenalinové hudby z těch nejatraktivnějších úhlů, přičemž bychom měli zároveň mít co největší přehled o poloze prkna z důvodu jeho precizního ovládání. Na místě, kde rivalizující tituly od Activision zaštiťuje Tony Hawk, patronem Skate se stane rovnou čtrnáctka profesionálních skateboardistů, jejichž věrně digitalizované podobizny nalezneme přímo ve hře. Znalci se mohou těšit například na PJ Ladda nebo Dannyho Waye, který na prkně v minulosti projel i Velkou čínskou zeď. Skate se chystá zaútočit i propracovanou hrou více hráčů, ovšem na další informace si budeme muset ještě chvíli počkat. --MS

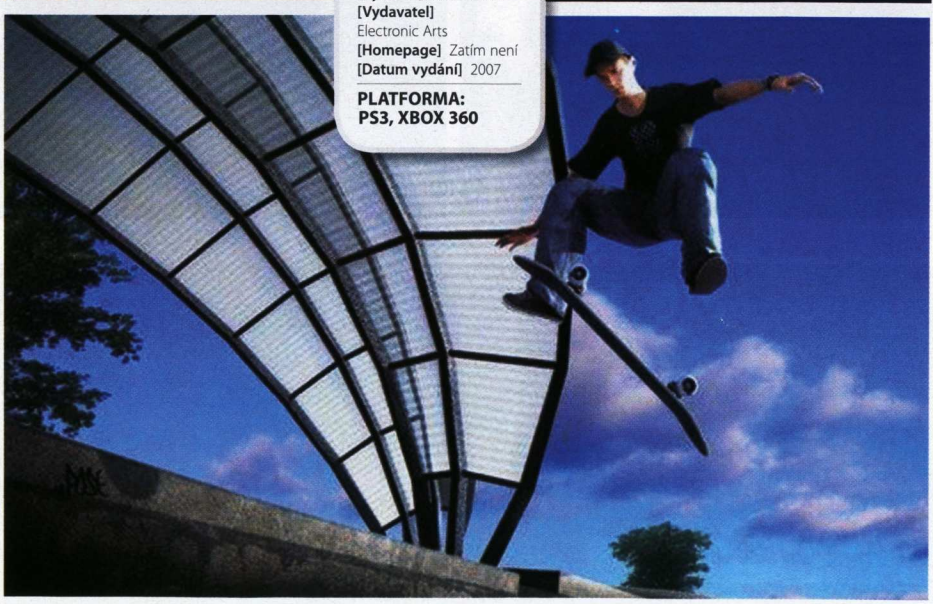
TOP3
- Rozmanitější prostředí
- Nové efekty počasí a kouře
- Vylepšená umělá inteligence



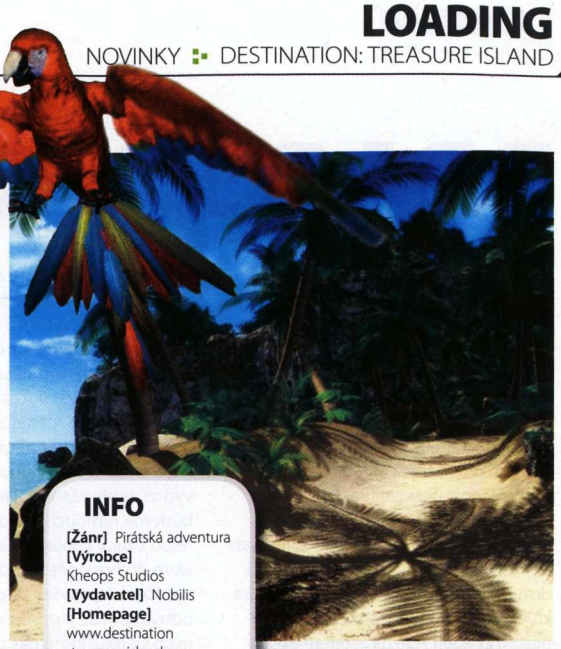


INFO
[Žánr] Simulátor skateboardingu
[Výrobce] EA Black Box
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage] Zatím není
[Datum vydání] 2007

PLATFORMA: PS3, XBOX 360



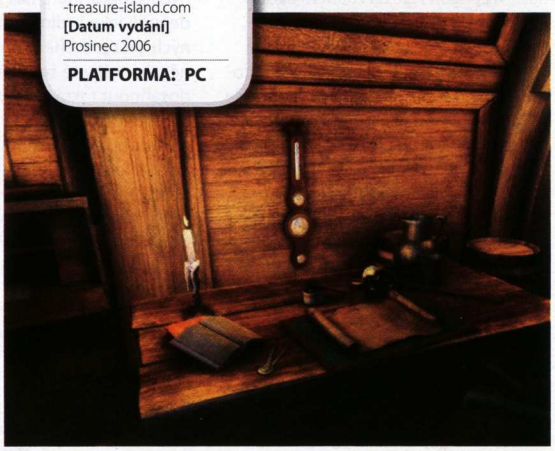
DESTINATION: TREASURE ISLAND



INFO

[Žánr] Pirátská adventura
[Výrobce] Kheops Studios
[Vydavatel] Nobilis
[Homepage] www.destination-treasure-island.com
[Datum vydání] Prosinec 2006

PLATFORMA: PC



Piráti v počítačových hrách? Dnes bychom řekli, že patří jen do nízkorozpočtových propadáků podle filmů. Ovšem před lety piráti se svou sérií Monkey Island prakticky definovali celý žánr adventur. A k adventurám se vrací i nyní. Francouzské studio Kheops (Return to Mysterious Island, The Secrets of da Vinci: The Forbidden Manuscript) si jako námět svého nového titulu vybralo známou knihu Roberta L. Stevensona Ostrov pokladů, na kterou hra volně navazuje. Mladý dobrodruh Jim Hawkins se vrací z výpravy za pokladem do rodné Anglie, jenže ouha. Na okno klepe pestrobarevný papoušek a nese Jimovi zprávu od prohnaného piráta Johna Silvera. Uprostřed moří, na místě zvaném Smaragdový ostrov čeká poklad mnohem větší, a tak Jim nasedá na loď a vyplouvá za sérií zapeklitých hádanek, jež pro něj Silver nachystal.

Počítačový Ostrov pokladů bude určen zejména milovníkům adventur založených na krásných předrenderovaných pozadích, inventáři naditém desítkami předmětů a důvtipných hádankách. Při návrhu prostředí se autoři inspirovali seriálem Lost, čeká nás tak opuštěný tropický ráj, který je na povrchu netečný, ale z jeho hlubin vyvěrají podivné zvuky a časem bychom měli přijít na několik skrytých tajemství. Aby hráč nebyl úplně sám, společnost mu bude dělat papoušek z úvodu, který bude nejen spojkou mezi námi a Johnem Silverem, ale napomůže i v řešení řady puzzlů. Destination: Treasure Island uvede do série adventur od firmy Kheops jednu zajímavou novinku – přímou manipulaci s předměty. Při otáčení stránek knih tak budeme muset vykonat stejný pohyb kurzorem, jako bychom otáčeli reálnou stránkou. K dalším zpestřením patří pirátská mezihra s uvazováním uzlů. Hráč naštěstí nebude muset projít horolezeckým výcvikem, naopak hra jej něco naučí. Stačí si v každém kroku vázání vybrat ze dvou možností pohybu provázkem a na konci série voleb by se měl skvět jeden z mnoha druhů komplikovaných uzlů. Inu šavlemi se zde sice máchat nebude, nicméně i tak se každá pirátská ruka na palubě her počítá. --MS

TOP3

- Atraktivní prostředí
- Po dlouhé době pirátská adventura
- Uvazování uzlů

JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

„4. prosince proběhne v Kongresovém centru v Lyonu druhý ročník summitu věnujícího se odvětví „vážných her." Kupující, prodávající, sponzoři a vystavovatelé z více než patnácti zemí budou předvádět své produkty, obchodovat a seznamovat se s problematikou vážných her. Návštěvníci si budou moci vybrat z širokého spektra aplikací – simulace, virtuální reality, obrany, zdravotnictví, civilní bezpečnosti, průmyslu, e-learningu, obchodu a firemního školení."

Hry součástí vzdělávání

Kdo by to byl řekl? Jen před pár lety byly hry veřejně spojovány pouze s pubertální mládeží nebo dokonce s legendární „kulturou kriplů." Ale nyní? Hry se zařadily nejen po bok filmového a hudebního průmyslu jako výnosné obchodní odvětví, ale začínají se uplatňovat i v nejrůznějších sférách běžného života, kde bychom je dodnes nehledali. Vojáci mají své simulátory à la Flashpoint, ovšem jak zapojit hry třeba do zmíněného zdravotnictví nebo do kanceláří solidních, prosperujících firem? Na to by nám měl odpovědět summit zabývající se „vážnými hrami", jenž se podle všeho opět zaslouží o šíření vlivu fenoménu, který započal před lety hříčkou Pong. Inu podle všeho budeme za pár let v nemocnicích hrát Dooma 4, ochranka bude během nudných pochůzek ponořena do konverze Final Fantasy na mobilech apod.:-)

Nokia a online hry na mobilech

Online hry na mobilech! Spása, nebo zatracení? Kdo nikdy pořádně neokusil žádnou onlinovku, nepochopí pohřební pocit, kdy musí člověk vstát od počítače a jít něco řešit ven, kde je od svého virtuálního světa jednoduše odstřižen. Nokia se tento problém pokusí vyřešit zavedením online her na přenosných komunikátorech, ovšem těžko říci, zda je to tak dobře. Nyní ještě je před síťovou závislostí kam uprchnout, co se ale stane, až budeme své avatary levelovat na chodníku, v metru, kanceláři, na toaletě, ve škole, v křesle u zubaře…

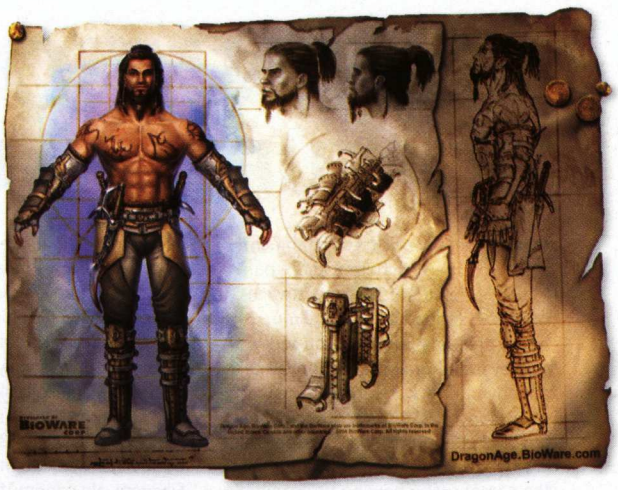
„Společnost Nokia zaznamenala touhu zákazníků po herních komunitách a propojeném společenském hraní. Vyvíjíme své vlastní typy online společenství, abychom přinesli opravdu propojený, uživatelsky jednoduchý herní zážitek pro milióny uživatelů mobilních zařízení na celém světě. Padesát dva procent hráčů již nyní multiplayer na mobilech využívá alespoň jednou měsíčně."

„Společnost Biart oznámila představení svého ultra realistického simulátoru potápění. Diver: Deep Water Adventures je unikátní kombinací simulace a vzrušující arkádové hry. Vývojářský tým tvoří skuteční potápěči a věnují autentičnosti potápění speciální pozornost."

Diver: Deep Water Adventures – simulátor potápění na PC a Xboxu!

O originální tituly je bezesporu nouze. Již zde byly simulátory střílení divokých kačen, lovu jelenů a chytání ryb, ovšem potápění je dosud něco nového. Může se zdát, že jde o ztřeštěný nápad, ovšem autoři mají plán zakomponovat do hry potápění mezi vraky slavných lodí nebo dokonce i chytání dravých ryb. Třeba se to nakonec bude dát i hrát, pozor jen, aby to všechno jednou neskončilo u simulátorů automatických praček.:-)

DRAGON AGE



Pořádných fantasy RPG není nikdy dost, což v dnešní době chudé na skutečně kvalitní tituly platí dvojnásob. Důkazem je živelnost, se kterou se hráči sápou na technicky jen velmi špatně hratelný Gothic 3 a nakupování nového hardwaru kvůli náročnému Oblivionu. Potenciální spása přichází ze záhrobí. Legendární společnost Bioware (Baldur's Gate, Knights of the Old Republic a další) se probouzí z dlouholetého spánku a chystá exkluzivně pro PC temný příběh z časů drsných rytířů a krutovlády mocných draků. Na rozdíl od předchozích her firmy nestaví Dragon Age na žádném existujícím světě. Autoři si veškeré herní prostředí vytvořili od základů sami, ovšem nevařili jen tak z vody. Nechali se inspirovat jednak světem stolních her AD&D, ale zejména novelou úspěšného spisovatele George R. R. Martina Hra o trůny (nominována na cenu Nebuly). Vzniklé zasazení bude mnohem temnější než cokoliv, na co jsme byli z předchozí tvorby Bioware zvyklí. Dle slov tvůrců můžeme zapomenout na létající, astrální města a podobné smyšlenosti. Ano, existují zde elfové, trpaslíci (údajně mají vypadat jinak než klasický obtloustlý špunt se sekerou) a moře fantastických potvor. Do pozadí se ovšem dostává magie, a ačkoliv hráč narazí na několik mocných kouzel, hlavní slovo ve světě Dragon Age bude mít chladná ocel.

Z hlediska herního stylu bude epické RPG prolnutím titulů, jakými jsou zmíněné Baldur's Gate a Knights of the Old Republic. Na sáhodlouhou výpravu se zvolený rek vydá po boku čtyř až šesti souputníků, přičemž cestou budeme potkávat další. Ti staří se jednoduše přesunou na jakousi dočasnou základnu (nejspíš ale obsadí nejbližší krčmu), kde počkají, dokud je opět nepovoláme do boje. O tom, jak dlouho s námi postavy vydrží, bude rozhodovat, jak moc jim budeme naslouchat a plnit jejich přání nebo s nimi spojené vedlejší úkoly. Bioware do hry opět zavede systém přesvědčení. Nyní však tato část nebude odbyta pouze stupnicí dobrých a špatných skutků, které nás postupem času definují jako hrdinu nebo zlouna. Možných cest příběhem bude více a stejně jako v životě se nám vždy nepodaří dosáhnout takové reputace, jakou bychom chtěli.

Soubojový systém vychází podobně jako příběh z pravidel AD&D, ale nejde o jejich strohou kopii. Hráč bude moci dění kdykoliv zapauzovat, rozdělit frontu příkazů svým svěřencům a pak hbitě pokračovat v boji. A že mají být boje nápadité! Bioware slibuje obrovská monstra, kterým budeme probíhat pod nohama a hrdinsky skákat na hřbet, odkud jim třeba zasadíme smrtelnou ránu. Zajímavostí je rovněž zpracování rozhovorů podobné jako v chystaném konzolovém RPG Mass Effect založené na volbě emocí při reakcích. Ještě než postava, se kterou zrovna komunikujeme, domluví, budeme si moci vybrat záporné nebo kladné ladění odpovědi, podle níž se bude rozhovor ubírat dále. Jediným černým puntíkem je zatím datum vydání, jinak se na obzoru rýsuje další potenciální fantasy hit.

--MS

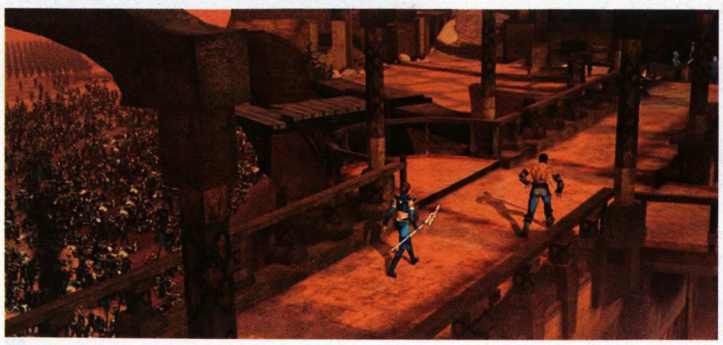
INFO

[Žánr] Fantasy RPG
[Výrobce] Bioware
[Vydavatel] Zatím není
[Homepage] dragonage.bioware.com
[Datum vydání] 1. čtvrtletí 2008

PLATFORMA: PC

TOP3

- RPG ze staré školy
- Temný fantasy středověk
- Souboje s obrovskými monstry



JEDNOU VĚTOU

Blizzard spustili obří **STATISTICKÉ CENTRUM WORLD OF WARCRAFT**, informace o nejčastěji splněných questech, předmětech v aukcích a mnoho dalšího najdete na www.worldofwarcraft.com/toplist/buttons.html.

Microsoft vydal oficiální **UPDATE PRO XBOX 360**, který umožňuje rozlišení 1080p a řeší několik dalších technických problémů.

Sony oznámila, že **PS1 HRY SPUSTITELNÉ NA PS3** bude možné stáhnout z Playstation Store (obdoba Xbox Live) za cenu od 6 (**150 KČ**) do 11 dolarů (**270 KČ**).

SONY PRODĚLÁVÁ NA každé odlehčené verzi **PS3 300 DOLARŮ**, takový je rozdíl prodejní a výrobní ceny konzole po sečtení hodnoty všech součástek.

GRAN TURISMO HD oproti původním předpokladům nedorazí do obchodů, ale bude se distribuovat **ZDARMA** po omezený čas přes internet.

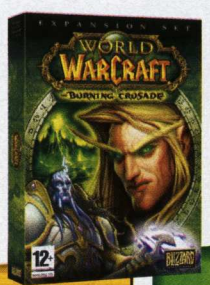
JÍZDNÍ ŘÁD PROSINEC/LEDEN

PONDĚLÍ	ÚTERÝ	STŘEDA	ČTVRTEK	PÁTEK	SOBOTA	NEDĚLE
18.12	19.12 Prosincové Doupě dorazilo i k vám domů s nášupem předvánočních recenzí a rad pro vhodné nákupy. A nejen to! Bilancujeme rok 2006, přinášíme volbu hry roku s příjemným dárkem v podobě hodnotných výher. Co dál? Speciály, Wii a recenze nové Zeldy, dost možná nejlepší hry roku.	20.12 **METAL SLUG ANTHOLOGY** (PS2) Sonic the Hedgehog (PS3)	21.12	22.12	23.12	24.12 Štědrý den. Jaká hra vyjde právě v tento den, záleží jen na štědrosti okolí – co jste našli pod stromečkem? Horkými kandidáty letošních Vánoc jsou konzole Xbox 360 a Wii pro majetnější, ale jistě byste nepohrdli ani dárkem v podobě jedné ze zlevněných edic. Více o našich speciálech v tomto čísle.
25.12	26.12 **Rider's World: I Want to Ride** (PC)	27.12	28.12	29.12	30.12	31.12
01.01	02.01 **Karaoke Revolution Presents: American Idol** (PS2) **Yu-Gi-Oh! GX: Spirit Caller** (NDS)	03.01	04.01	05.01	06.01	07.01
08.01	09.01 **Arthur and the Invisibles** (PS2, NDS, GBA) **Backyard Basketball 2007** (PC, PS2, GC) **Heart of Empire: Rome** (PC)	10.01	11.01	12.01 **WORLD POOL CHAMPIONSHIP 2007** (X360) Lost Planet: Extreme Condition (X360)	13.01	14.01
15.01 **Blitzkrieg 2: Fall of the Reich** (PC) **City Life: World Edition** (PC) **College Hoops 2K7** (PS3) **WarioWare: Smooth Moves** (Wii)	16.01 **WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE** (PC) NCAA March Madness 07 (PS2, X360) Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All (NDS)	17.01	18.01	19.01	20.01	21.01
22.01	23.01	24.01	25.01	26.01	27.01	28.01

TAJNÝ TIP: WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Dodrží Blizzard termín vydání? Bude datadisk, jenž dobu svého vývoje překonává veškerou konkurenci skutečně vítaným rozšířením dnes bezkonkurenčně nejpopulárnější online hry? Na první otázku odpověď neznáme, ale zveřejnění konkrétního dne vyznívá nadějně. Odpověď na druhou otázku? Nemáme pochybnosti. Nabízíme několik důvodů, proč bude World of Warcraft: The Burning Crusade hitem, který si ani původní hrou neoslovení hráči nemohou nechat ujít.

- Kvalita. Hry od Blizzardu jsou vždy zárukou kvality a jen blázen by očekával, že Burning Crusade vykročí mimo vytýčenou linii – dokazují to také postřehy z posledního betatestu, který je základem samostatných dojmů v minulém čísle.
- Hráli jsme ho: řada bonusů a nová, živoucí prostředí, možnost osvojit si vlastního draka, posunutí hranice maximálního levelu, to vše dodává hře nový náboj, na kteří nejzkušenější hráči čekali.
- Řada předobjednávek už dopředu prozrazuje, že Blizzard na Burning Crusade nemůže prodělat: také v českých luzích a hájích vede datadisk žebříčky nejčastěji předobjednaných her. Ať lokální distributor CD Projekt přiveze jakýkoliv počet her, už dopředu může hlásit „vyprodáno".



24.1. DOUPĚ

Povánoční půst je tentokrát zapomenut – na trh se chystá datadisk World of Wacraft nebo ambiciózní Lost Planet pro Xbox 360. V lednu vás ale čeká mnohem víc. Zaměříme se na ovladače her a přijde i herní horoskop pro nadcházející rok.

MÁTE DOBRÝ INSTINCT?

Akční hry ruské provenience jsou poněkud specifickým herním druhem, patříte-li však k jejich fanouškům, neměly by vám uniknout informace o připravované FPS jménem **Instinct**. Ta sleduje skutečné události, k nimž došlo 9. září 2004 na tajné severokorejské základně poblíž města Yongjo-ri. Konkrétně nehodu, při níž unikl nebezpečný virus, který dokáže zmutovat jakoukoliv živou formu na krvelačnou bestii. Ačkoliv zápletka zní klišovitě, podle tvrzení tvůrců bychom se měli dočkat množství dějových zvratů a nečekaných momentů. Kromě příběhu by mělo zaujmout i moderní zpracování, které slibuje grafiku na vysoké úrovni, reálnou fyziku nebo třeba dynamická světla. Ve výsledku by hra měla nabídnout 17 dlouhých levelů a přes 10 hodin výborné zábavy.

ŘÍDIT NEMUSÍ JEN ŘEDITEL

Bus Driver je název nově vznikající hry od domácích SCS Software. Jak si asi každý odvodí, ve hře se vžijete do role řidiče autobusu, který se musí vypořádat s nástrahami každodenního silničního provozu. Autoři slibují, že půjde o nenásilnou hru, v níž bude vaším úkolem dopravit cestující ve stanoveném čase z výchozího místa tam, kam budou chtít, a přitom je nevystrašit agresivní jízdou. Ačkoliv byste měli dodržovat veškeré dopravní předpisy, často se jejich porušení kvůli splnění dané mise nevyhnete. Jejich vlastní náplň by měla být variabilní – jednou budete eskortovat skupinku vězňů, podruhé povezete tým basketbalistů na zápas, jindy děti ze školy. Celkem by mělo být k dispozici 10 autobusů a jedno rozsáhlé město. To nejlepší na konec – hry bychom se měli dočkat již tento měsíc.

JAK CHUTNÁ OPRAVDOVÉPEKLO?

Pokud jste dávali pozor v hodinách českého jazyka, jistě vám nebude neznámá Božská komedie od Dante Alighieriho. A právě na jejích základech se pár nadšenců říkajících si FX Labs rozhodlo vytvořit novou akční adventuru **Inferno**. „Temnému" pojetí hry nasvědčuje i její děj, vyprávějící příběh zoufalé ženy jménem Amanda, jež se po ztrátě své jediné dcery rozhodla pro sebevraždu. Pomoc jí nabízí jakási podivná bytost, podle níž se dá její dítě zachránit zdoláním devíti kruhů pekla. V každém z nich bude čekat spousta nástrah a bude jen na vás, zda uspěje. Amanda bude disponovat celou řadou unikátních schopností, z nichž vyčnívá možnost vzít na sebe podobu několika jiných postav a využívat jejich vlastností. Náplň jednotlivých misí by měla být různorodá a měli bychom se dočkat jak akčních úrovní, tak i kradmých stealth levelů.

BLESKEM ZE SVĚTA HER
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

TÁHNĚTE, JE TO MODERNÍ

Podle obrázků by se hra **Ascension to the Throne** dala zařadit kamkoliv, jen její skutečný žánr by asi uhádl málokdo. Vypadá jako 3D akce nebo RPG, i když jde v jádru o fantasy tahovou strategii s prvky boje v reálném čase. Děj hry vypráví o mladém kralevicovi rodu Illiar, který bojuje o své místo na trůnu. Musí proto projít rozsáhlou zemí Eden, účastnit se spousty bitev, překonat všechny nástrahy a především přežít celou cestu. Z herního hlediska působí Ascension to the Throne originálně, jelikož nebude obsahovat mise v klasickém slova smyslu, ale svou náplň nabídne coby součást velkého, celistvého světa. Kdy přijde, ptáte se? Brzy – již na počátku příštího roku!

HARKER HLÁSÍ KONEC UPÍRŮ

Nad upíry, vampýry a jinou podobnou pakáží se začínají stahovat mraky. Alespoň v tu chvíli, když se ve městě objeví Jonathan Harker, což je hrdina dnes již klasického románu od Brama Strokera z roku 1897. Upíři mu vzali ženu, kterou miloval, a on se jim rozhodl pomstít. Hra je zasazena do 18. století a spadá do škatulky survival hororů, tudíž můžete vzít jed, že **The Harker** není dvakrát vhodným titulem pro mladší hráče. Brutální souboje si zde vychutnáte se všemi detaily, nebude chybět krev a k vymýcení upírů budete moci kromě rozličných zbraní využívat i interaktivní prostředí. Titul se připravuje pro konzole nové generace a prozatím není jisté, zda se objeví i na PC. Pokud vás hra zaujala, musíte si na ni počkat až do roku 2008.

VALVE NÁS PONECHAJÍ MRTVÝM

Prozatím vše, v čem měli prsty lidé z Valve, dopadlo nadmíru dobře. Tentokrát se tato firma, známá výtečnou sérií Half-Life, rozhodla spojit své síly s Turtle Rock Studios (s nimiž mimo jiné pracovala na Counter-Strike: Condition Zero) a vytvořit novou čistě multiplayerovou hru **Left 4 Dead**. Bohužel žádné bližší detaily se neobjevily, pouze snad informace, že vznikající hra bude postavena na silné kooperaci jednotlivých hráčů. Název titulu i prémiový artwork naznačují, že významnou roli by ve hře mohly hrát zombie, ale nechejme se překvapit. Technickou stránku věci bude zajišťovat poslední verze Source enginu a dočkat bychom se měli i pokročilé umělé inteligence. Datum vydání je stanoveno na příští rok.

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Ten, kterému chybí smích

BYZNYS

44 % MAJITELŮ DS V EVROPĚ TVOŘÍ ŽENY

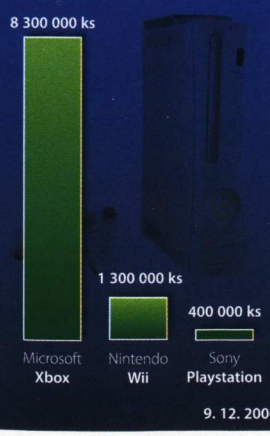
Nintendo má důvod k optimismu. Za sebou má kromě povedeného zahájení prodeje konzole Wii (při současném tempu by předhonila Xbox 360 už příští rok na jaře) také finančně úspěšnou první polovinu fiskálního roku (duben až září 2006). V tomto období firma generovala zisk přes 460 milionů dolarů, což je téměř 50% nárůst oproti stejnému období minulého roku. Lví podíl na dosažených výsledcích má dvojice handheldů DS a DS Lite, kterých se celosvětově prodalo téměř 27 milionů kusů, z toho 11,5 milionů v Japonsku, 7,5 milionů v Americe a přes 7 milionů kusů na starém kontinentě. Specifikem evropských trhů je vysoký poměr žen, které podle odhadů Nintenda zaujímají zhruba 44 % vlastníků DS. Zajímavý je také pohled na prodejnost her, kterému vévodí úspěšná trojice New Super Mario Bros. (7 milionů prodaných kopií všude po světě), Brain Training (přes 4,6 milionů) a Nintendogs, kterých jen v Evropě zmizelo z pultů přes 4 miliony.

VÝVOJÁŘI VOLAJÍ PO ÚPRAVÁCH HANDHELDU PSP

Přes smělé plány se japonské Sony nepodařilo narušit nadvládu Nintenda v pro něj výsostné oblasti herních handheldů. Do přímé kritiky Sony a jejího přístupu k PSP se v minulých dnech pustil Karl Jeffery, CEO vývojářského studia Climax, podle nějž musí japonský výrobce začít konat dříve, než začnou vydavatelé jeho platformu opouštět. Karl Jeffery upozorňuje na vývoj na trhu, kdy je PSP poráženo konkurenčním DS (a to i na starém kontinentě, kde byl souboj doposud nejvyrovnanější). „Abych byl upřímný, o budoucnost PSP mám obavy," říká Jeffery. „Pokud jde o prodeje, opravdu se PSP nevede nijak dobře. U Nintenda DS rostou prodeje exponenciálně, ale co se týče PSP, sedíme a přemýšlíme nad kroky, které Sony plánuje učinit pro podporu své platformy. Nicméně firma mlčí."

Podle Jefferyho se nabízí dvě cesty, jimiž by se mohl handheld vydat – jde o zdokonalení přístroje a vydání „Lite" verze, kterou by mohl podpořit systém stahovatelných her. Sony prozatím kontruje zveřejněním dlouho slibovaného firmware verze 3.00. Jeho základem je emulace původních PSX her a také kompatibilita s konzolí PS3, kdy je možné PSP použít jako dálkový ovladač PS3 a také sdílet jeho multimediální obsah. Bohužel PS3 je nezbytná také ke stažení původních PSX her (i zde je navíc funkčnost omezena na verzi s 60GB harddiskem), odkud je teprve můžete přenést do PSP.

ODHADOVANÉ PRODEJE KONZOLÍ NOVÉ GENERACE



PŘES 7 MILIÓNŮ PRODANÝCH XBOX 360, MICROSOFT STÁLE PRODĚLÁVÁ

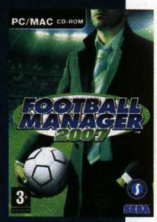
Microsoft zveřejnil hospodářské výsledky herní divize za 3. čtvrtletí letošního roku. Přestože tržby divize vzrostly o více než 70 % na částku přesahující 1 miliardu dolarů, pohybuje se divize i nadále ve ztrátě 96 milionů dolarů (oproti 173 milionům za stejné období roku 2005). Stabilně se zlepšující finanční výsledky podpořil nejen pokračující prodej konzole, kterých za dané období zmizel z pultů prodejen téměř jeden milion, ale také rostoucí zájem o Xbox Live, software a další příslušenství. Snižování ztráty lze očekávat v nejbližších měsících zejména díky poklesu nákladů na výrobu konzole, u nichž se hovoří o další úspoře přesahující 40 procent. Výdaje na výrobu konzole tak byly poprvé sníženy pod její prodejní cenu v obchodech, oproti listopadu loňského roku dnes na každém kusu Microsoft uspoří přes 300 dolarů.

STŘÍPKY:

Gears of War slaví úspěch. Za první dva týdny se hry prodal očekávaný milión kusů a v žebříčku popularity na Xbox Live jako první titul pokořila Halo 2. Microsoft navíc potvrdil záměr vytvořit ze série trilogii, jejíž další díl by se měl objevit na konzoli Xbox 360 v roce 2008.

Trojlístek společností Microsoft, Nintendo a Sony investoval do vánoční televizní kampaně přes 33 miliónů dolarů. Nejvyšší sumu si pro tuto formu propagace vyhradil softwarový gigant z Microsoftu, Nintendo investovalo 12 milionů, Sony pak pouhých 7 milionů dolarů.

Sony umožnila potencionálním zájemcům o PS3 vyzkoušet funkčnost starších PS1 a PS2 her. Více na internetové adrese www.us.playstation.com/Support/CompatibleStatus.



Football Manager 2007 se stal třetí nejrychleji prodávanou PC hrou všech dob v Británii, když byl poražen pouze svými předchůdci, tituly Championship Manager 4 a Football Manager 2006, shodně vyvinutými vývojáři z Sports Interactive.

Na vzrůstající úspěch lipské výstavy Games Convention (letošní návštěvnost přesáhla 180 tisíc) naváže v příštím roce Games Convention Asia, jež se uskuteční 7.–9. září příštího roku na výstavišti v Singapuru. Očekávána je účast více než 200 vystavovatelů a návštěvnost přes 100 tisíc platících návštěvníků.

Analytici kritizovali Sony za nezvládnutý start prodeje konzole PS3 v Severní Americe. Zatímco představitelé japonské firmy ohlásili postupnou dodávku téměř 400 000 kusů konzole, podle analytiků není toto číslo reálné a je řádově o 40 až 50 % nadhodnocené.

Take 2 se připojili k firmám, využívajícím služeb online distribučního systému Steam. Dohoda se prozatím týká třetího a čtvrtého dílu série Civilizace, dále pak her Shattered Union a Sid Meier´s Pirates!

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

Z GEARS OF WAR BUDE HEPTALOGIE, FILM I SERIÁL!

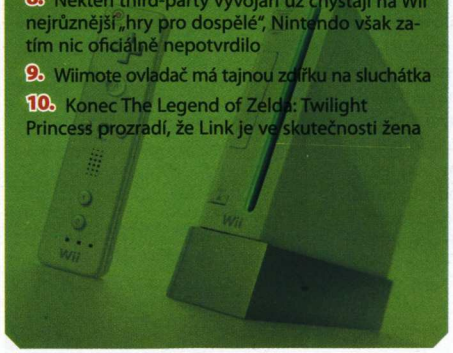
LOS ANGELES – CliffyB neví, co dřív. Jeden z nejvytíženějších herních designérů současnosti již dříve prozradil, že ihned po dokončení prvního dílu skvělé střílečky Gears of War pro Xbox 360 zahájí práce na pokračování. Nyní se ukazuje, že ten zdaleka nebude posledním.

Vysoce postavený manažer Microsoftu prozradil, že v plánu je plných sedm dílů GoW exkluzivně pro Xbox 360. Herní doba každého z nich by se měla pohybovat kolem 12 hodin, a tak prý hráči nakonec budou mít jeden díl na každý den v týdnu. Dvojka by měla vyjít už příští rok a poslední díl série, pokud vše půjde podle plánu, se objeví v roce 2012.

To však zdaleka nejsou všechny zprávy týkající se Gears of War. V minulé Pavlači jsme informovali tom, že oba hlavní hrdinové hry jsou pravděpodobně homosexuální orientace. Toho se ihned chytnul Hollywood, který chce meziplanetární drama nerozlučné party tvrdých mariňáků převést na stříbrné plátno a posléze i do podoby televizního seriálu, jehož jednotlivé série budou uváděny vždy během čekání na nové herní pokračování. Hlavní role už přijali Jake Gyllenhall a Heath Ledger, hrdinové dramatu Zkrocená hora.

10 TAJEMSTVÍ WII

1. Pokud ve fotokanálu dokážete ovladačem Wiimote nakreslit na obrazovce houslový klíč a basový klíč, budete moci upravovat fotografie svých kamarádů
2. Jediným ovladačem můžete ovládat všechny hráče ve Wii Sports Tennis
3. Wii si zaznamenává všechny pohyby Wiimote ovladače, počítá nahýbané kilometry a podle toho dokáže vypočítat, kolik průměrně na jedno hraní ztratíte na váze
4. Životnost konzole je pouze do roku 2035. Pak vám ji Nintendo automaticky a zdarma vymění za novou
5. Při hraní bowlingu ve Wii Sports můžete koulemi trefovat ostatní hráče
6. Když obdržíte email, Wiimote zapípá a anglicky řekne „Máte novou zprávu"
7. Nintendo doporučuje hrát box ve Wii Sports maximálně patnáct minut v kuse a dělat pravidelné přestávky
8. Někteří third-party vývojáři už chystají na Wii nejrůznější „hry pro dospělé", Nintendo však zatím nic oficiálně nepotvrdilo
9. Wiimote ovladač má tajnou zdířku na sluchátka
10. Konec The Legend of Zelda: Twilight Princess prozradí, že Link je ve skutečnosti žena



NĚMEČTÍ POLITICI CHTĚJÍ ZAKÁZAT HRY

MNICHOV – Stalo se, co se stát muselo. Poté, co 18letý Sebastian Bosse z městečka Emsdetten vběhl do své bývalé školy a způsobil zde vám jistě známý masakr, rozhodli se němečtí političtí papalášové, že všemu učiní přítrž. A tak chtějí zakázat počítačové hry. Nejen ty násilné, ale rovnou všechny! Ano, velice dobrý nápad. Až se někdo zadusí rohlíkem, nezakážeme jenom rohlíky, ale rovnou veškeré pečivo. Tak je to spravedlivé a tak to má být!

DARK SECTOR SE OPĚT MĚNÍ

STOCKHOLM – Už to trvá pěkných pár let a skoro to vypadalo na nového adepta do kategorie „Duke Nukem Forever". Ale severské studio Digital Extremes se nevzdává a svou vysněnou hru jménem Dark Sector tiše kutí, vylepšuje a proměňuje dál. Nejdřív to měla být masivně multiplayerová online hra. Později tvůrci přepnuli a povídalo se, že půjde o velice originální stealth akci s výrazným hlavním hrdinou. Tomu ostatně napovídaly i zveřejněné trailery. Jenže nejnovější trailer, který omylem unikl a je úplně jiný než ten, který najdete na oficiálních stránkách, ukazuje Dark Sector jako sci-fi variaci na The Sims!

STALO SE:

- Michael Stern, člověk, který má z vody panickou hrůzu, si pořídil kompletní potápěčskou výbavu a zaplatil si kurzy potápění. Šok? Bioshock!
- Tomáš Vrána se díky vyčerpávajícímu hraní hry Zoufalé manželky stal expertem na mezilidské vztahy pro všechny členy redakce. Pomalu už si musí zavádět pořadník, jaký je u něj nával. První v řadě je vždy Martin Boček.
- A jedno malé upozornění na závěr. Čtenáři, kteří budou chtít redaktorům Doupěte nadělit dárky, nechť je prosím vhazují do připravených kontejnerů rozlišených podle jména, které stojí před redakcí

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

Stvořený pro **rychlost**

Nový dvoujádrový procesor Intel® Core™ 2 Duo v počítačích FLEXIO Multimedia Home je stvořený poskytnout ohromující výkon.

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Díky počítači FLEXIO Multimedia Home budete moci nejen sledovat Vaše oblíbené filmy, ale lehce vytvoříte i svoji vlastní video prezentaci.

Ilustrační fotografie

VSTUPENKA DO VAŠEHO KINA

PC **FLEXIO** Multimedia Home

Multimediální počítač vhodný pro celou rodinu. Sledujte TV nebo Váš oblíbený film na DVD a pokud Vás přestane bavit hollywoodská produkce proměňte záběry z Vaší dovolené nebo oslavy v „oskarový" snímek. S výkonným procesorem Intel® Core™ 2 Duo hravě zvládnou Vaše děti domácí úkoly a po té budou moci relaxovat u své oblíbené hry nebo surfovat po Internetu.

- procesor Intel® Core™ 2 Duo E6300 • paměť 1GB DDR2 • Intel® Graphics Media Accelerator • pevný disk 320GB 7200 ot./min. • multiformátová DVD/RW s LIGHTSCRIBE • FM + TV tuner Analog/Digital • zvuková karta 5.1 • síťová karta 10/100/1000 • rozhraní FireWire 1394 • čtečka paměťových karet • bezdrátová klávesnice • bezdrátová optická myš s kolečkem • Microsoft® Windows® XP Home MediaCenter Edition

LCD Acer 19" AL1916WA není součástí PC. Při nákupu s PC Flexio zvýhodněná cena: 4.700 Kč bez DPH.

22.280 Kč
cena bez DPH
cena včetně DPH 26.513 Kč

Změna cen vyhrazena.

FLEXIO

více informací naleznete na **www.flexio.cz**

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, a Xeon Inside jsou označeními výrobku/služeb nebo ochrannými známkami společnosti Intel Corporation, případně jejích dceřiných společností ve Spojených státech a ostatních zemích.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Výsadkáři nám hodlají shodit pořádnou dávku inovací!

DOUPĚ
Video najdete na DVD 6/06

I sebelepšímu nápadu jednou dojde dech a ten, kdo se jej zuby nehty drží, se stane astmatickou mátohou, na kterou se všichni dívají skrz prsty. Kdo by v roce 2002 řekl, že respirační problémy postihnou i pokračování tehdejšího hitu Medal of Honor: Allied Assault, hry, jež prakticky poprvé definovala válečný zážitek na obrazovkách počítačů v té nejsyrovější podobě? Tehdy bylo lineární, atmosférické střílení nacistů něčím novým. Pak ovšem následoval odliv tvůrčích talentů z mateřského studia 2015 do konkurenčního týmu Infinity Ward, kde stvořili důstojnou konkurenční sérii Call of Duty, a záře fenoménu Medal of Honor bledla. Zatím poslední pokus o nasazení dýchacího přístroje, předloňský díl Pacific Assault, se pokusil revitalizovat herní systém přístylu. Pryč se skriptovanými sekvencemi, sbohem nalinkovaným koridorům, které nás přes mrtvoly nepřátel vedly přímo ke splnění zadaného úkolu, taková reálná válka nebyla!

A jelikož si na realismu série zakládá nejvíce, nezahrne jej nyní pouze do věrně zpracovaných dobových zbraní, uniforem a vozidel, ale rovnou i do herního systému. Válka je o chaosu, o stovkách možných důsledků jedné jediné akce a především o zběsilém boji vojáků všude kolem hráče. Airborne by měl dát hráči možnost volby, jakou úlohu ve stohlavé rotě výsadkářů zaujme a kterak dosáhne jen hrubě zadaných úkolů. Přidá se k počítačem řízeným spolubojovníkům a povede frontální útok, nebo se vykašle na amatéry ve své jednotce a půjde řešit problém tichou cestou na vlastní pěst?

> **PROČ ZAČÍNAT MISI VŽDY NA JEDNOM MÍSTĚ, KDYŽ LZE Z LETADLA VYSKOČIT A DOPLACHTIT TAKŘKA KAMKOLIV?**

INFO

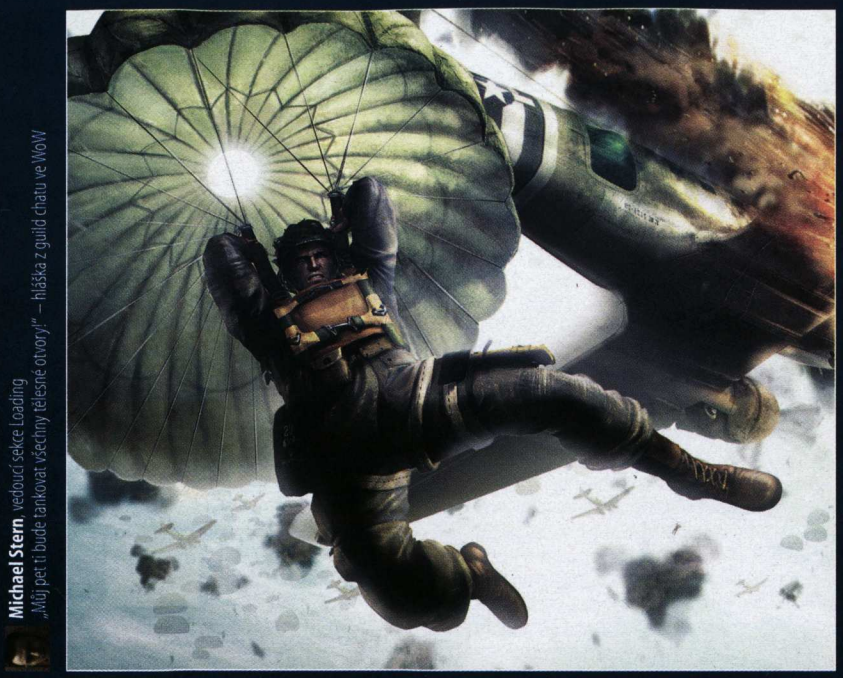
[Žánr] Válečná akce
[Výrobce] Electronic Arts
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage] www.ea.com/moh/airborne
[Datum vydání] 1. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360, WII

Konečně pořádná rozehrávka

To si naštěstí uvědomil jinak poměrně málo experimentující vydavatel Electronic Arts, nasadil značkovou kopačku a s rozběhem Forresta Gumpa míří kopnout přesně do toho bodu, který by měl udělat z MoH zcela nový typ hry. Herní svět včetně samotných návrhářů hlásá volnost již nějaký ten rok. Airborne se jí sice hodlá chopit až nyní, nicméně udělá to ve velkém močaré akce začleněním spolubojovníků a hustým skriptováním. To bylo ovšem špatně, Medal of Honor (dále MoH) na sebe nepotřebuje nabalovat další povrchní balast, ale volá o pořádné nakopnutí do své zelené zadnice, které by ji odrazilo od dlouholeté stagnace.

Operace Husky, Avalanche, Neptune, Market Garden a Varsity. Že jsme se některých z nich zúčastnili již v minulosti? Ano, ale ne z pohledu 82. divize výsadkářů. Medal of Honor je charakteristická tím, že hráčům nabízí tématiku jedné a té samé války vždy z jiné perspektivy. Nyní se ocitneme ve dvojroli paragánů Boyda Traverse a průzkumníka Eddieho LaPointa, kteří se budou v jednotlivých misích střídat podle pevně daného scénáře (nebudeme si mezi nimi moci vybírat). Airborne se nese v duchu masivních výsadků do týlu nepřítele a dovede nás od úvodního přivítání na Sicílii přes Francii až do berlínského srdce Třetí říše, kde se v depresivních rozvalinách města schyluje ke konci celého konfliktu. Výpravnost se však tentokrát odtahuje až na druhou kolej, přičemž



Michael Stern, vedoucí sekce Loading
„Můj pet ti bude tankovat všechny tělesné otvory!" – hláška z guild chatu ve WoW

[SESKOK]
Tak chlapi, jde se na to! Zavřete oči a myslete si, že skáčete do jezírka plného Martini

[HLÍDKY]
Pozor, ve věži se mohou skrývat odstřelovači!

hlavním nosným prvkem se má stát zmíněná volnost.

Na křídlech války

Letecké výsadky daly tvůrcům jednu velmi zajímavou možnost. Proč začínat misi vždy na jednom místě, když lze z letadla vyskočit a na křídlech padáku doplachtit takřka kamkoliv? Na počátku každé úrovně Airborne se ocitneme na palubě letounu C-47 Gooney Bird, který zvolna krouží nad válečnou zónou. O tom, kdy a nad jakým místem vyskočíme, rozhodujeme pouze my. Samozřejmě, pokud budeme u výsadkových dveří čekat příliš dlouho, velící důstojník nás vykopne ven. V zásadě ale lze v kombinaci s realisticky ovladatelným padákem přistát kdekoliv na povrchu herní mapy.

„Můžete dopadnout všude, dokonce i na věže odstřelovačů nebo zvonice kostelů. Již tím je hra nelineární," prohlásil producent Patrick Gilmore. Filozofie firemně označovaná jako „startujte kdekoliv" si vyžádala zcela nový přístup v návrhu úrovní. Nemůže zde existovat žádný koridor nebo primární cesta vedoucí k cíli, jelikož by hráč jednoduše přistál mimo ni a byl by ztracen. Místo toho jsou zde obrovské úrovně o rozloze několika čtverečních kilometrů, které jsou navrženy tak, aby byla každá jejich část interaktivní a hratelná. Lze dopadnout přímo před hlavní cíl úrovně doprostřed dvorku plného nacistů a pokusit se hekticky prostřílet k úspěchu. Ovšem i když hráč přistane naopak stovky metrů dále na zapadlém hnojišti vedle chlívku s dobytkem, nebude se nudit. Veškerý povrch úrovní by měl být uzpůsoben tak, abychom nenarazili na hluchá místa. Ačkoliv se zde nevyskytují přímočaré koridory ve své čisté formě, hráč nalezne lehce načrtnuté cestičky, které mu dopomohou dosáhnout cíle a ozvláštní bloudění spletitým prostředím – bude se mít čeho chytit. Pokud nás například vítr zanese na střechu jakéhokoliv objektu, budeme moci po dalších střechách a sérii říms doskákat do další části oblasti, kam se nám nepodařilo doplachtit přímo.

AI – aktivní intelektuálové

V takto složitém prostředí by řadová umělá inteligence věrná heslu „uvidíš, zastřelíš" neměla šanci na přežití. Z toho důvodu byl od základů vytvořen systém chování virtuálních vojáků zvaný Affordance. V základu jsou mapy rozděleny na tři menší oblasti, ve kterých je pravděpodobné přistání hráče a v jejichž hranicích patrolují nepřátelské jednotky. Ovšem pozor! Strhne-li se bitka v jedné oblasti, vojenské síly se začnou přelévat i z lokací okolních – celé bojiště má na vzniklé situace organicky reagovat.

K dalším výdobytkům AI patří logické vyhodnocování vhodných úkrytů, jež jsou rozděleny na kryty s vysokou prioritou (kulometná hnízda, barikády), nízkou (ploty a chatrné zídky) a žádnou (volná prostranství). Když pak hráč spustí palbu, nacisté se okamžitě rozeběhnou k místu s vyšší prioritou. Nikdy se tak nestane, aby se protivník krčil za dřevěným plotkem s pateticky pistolí v ruce a čekal, až jej podlý hráč přelstí, když bude jen o pár kroků dál připraveno neobsazené kulometné hnízdo. Engine Affordance navíc využívají i spolubojovníci, a tak jsme velice zvědaví, jak bude teoreticky vynikající systém fungovat v praxi (a zejména jak se budou počítačem řízení Němci a Američané mydlit navzájem).

I přes převratnou změnu celé architektury hry nemá zmizet nejvýznačnější cejch série, realistické válečné zasazení. Vezměme si již jen úvodní výsadek, jenž autoři popisují následujícími slovy: Obloze zavládne zmatek. Desítky parašutistů začnou vyskakovat ze svých letadel, přičemž prostor roztrhají na kusy salvy flak kanónů. Hráč se bude již v této fázi muset vyhýbat pableskující střelbě, jiným paragánům a případně i havarujícím letadlům. Pokud budeme chtít přistát skutečně na přesném místě, které si vybereme, dá to hodně dřiny. Samotný kontakt se zemí pak může dopadnout několika odlišnými způsoby. Buď hráč přistane hladce, vytasí zbraň a začne ihned dávkovat olovo do nepřátel, nebo to přežene s dopadovou rychlostí a jeho zuby si dají intimní rande s hlínou. Pár sekund bezvědomí, nutnost vyprostit se z padáku a nabít zbraň, to vše může ve válce znamenat jistou smrt.

Řežba, nebo plížení?

Náplň většiny her se od počátku po závěrečné titulky příliš nemění. Medal of Honor: Airborne by měla tuto skutečnost do jisté míry eliminovat střídáním dvou hlavních hrdinů. Eddie LaPointe je průzkumník, přistává proto na nepřátelském území nejčastěji v noci a nepozorován. Mise za něj budou mít charakter tichých infiltrací, při nichž bude mít hráč za úkol vytý-

CO JE TO MEDAL OF HONOR?

Oficiální vznik medaile cti se datuje na konec roku 1861, kdy ji americký Senát a prezident Lincoln uznal jako odměnu za zásluhy námořnictva k pozvednutí upadající morálky. V současné době se medaile uděluje vojákům za mimořádnou odvahu a hrdinství nad rámec vojenských povinností, při kterém je přímo ohrožen jejich život v boji proti nepříteli Spojených států. Celkem bylo rozdáno 3 461 medailí, přičemž poslední získal posmrtně desátník Jason Dunhan za to, že se během války v Iráku vrhl na odjištěný granát. Získáte ji také vy ve hře?

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE V AKCI!

[1] Prolétáváme nad nepřátelským územím. Velitel již větří potíže

[2] Je na čase opustit palubu

[3] Obloha je plná vybuchujících letadel, trosek a řvoucích výsadkářů

[4] A země se pomalu přibližuje…

[5] Tvrdý dopad, otřes a ještě nás dělí tenhle ksicht!

[6] Poblíž je protiletecká baterie! Hurá na nohy a chopit se zbraně

čit dopadové zóny pro pozdější invazi, případně vyhodit do povětří část nepřítelovy obrany.

Výsadkář Boyd Travers nastupuje až v druhé linii, kdy začnou ty nejkrutější boje a kola války se rozjedou naplno. I on si ale bude moci zvolit svou cestu k cíli. Připojí-li se k ostatním výsadkářům, ti na něj okamžitě zareagují, budou mu krýt záda a podporovat jej v palbě. Bude spojenecká AI moc otravná? Nic nebrání v tom, nechat všechny za zády a prostřílet se lidskou barikádou osamocen. Motivací bude na deset úkolů v každé zóně. Některé dostaneme zadány hned na počátku, jiné vyplynou z dané situace v poli. Výzvou pro sběratele bonusů a medailí, jež hráč dostává za odměnu v celé historii série MoH, jsou tzv. příležitostné cíle. Ty zůstávají skryty, než se dostaneme do jejich blízkosti, a až pak se do deníku zapíší jejich požadavky. V kontextu s rozsáhlostí map a faktem, že do řady jejich částí se při vhodném přistání ani nepodíváme, to bude chtít mnoho dodatečného prozkoumávání, aby skutečně zapálení hráči nalezli všechny dostupné bonusy.

Jak nedávno ukázal Xboxový hit Gears of Wars, i na primitivním střílení lze leccos vylepšit. Airborne představuje proprietu zvanou True Trigger, která je ovšem díky své charakteristice zaměřena spíše na ovladače herních konzolí opatřené analogovou páčkou. Myšlenka spočívá v tom, že místo aby hráč agresivně mačkal tlačítko střelby, může páčkou pomalu natahovat kohoutek zbraně, aby po precizním zamíření provedl jen nepatrný pohyb palcem a vystřelil jednu přesnou, smrtící ránu s téměř žádným zpětným rázem. Jedná se o maličkost týkající se zejména odstřelovacích pušek, nicméně její mistrovské ovládnutí zabere mnoho času a je pro hráče se zákeřným stylem válčení zajímavou výzvou.

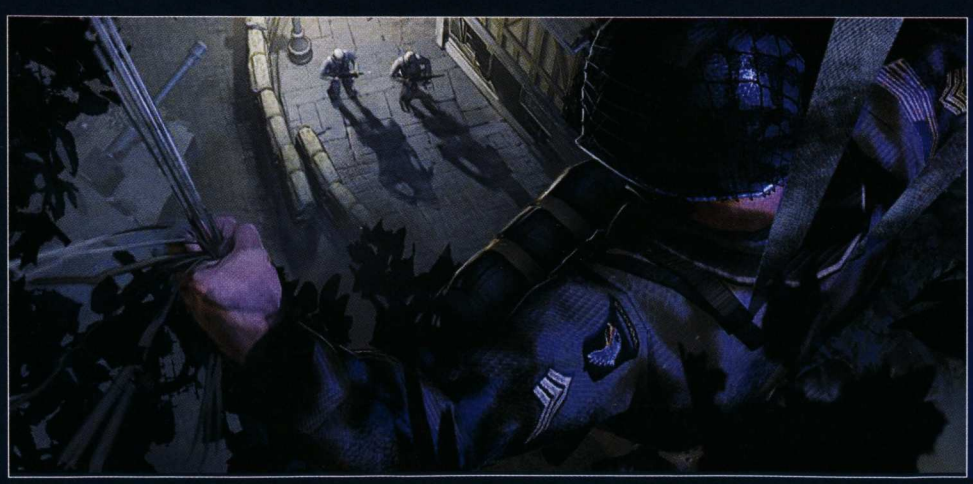
> **I NA PRIMITIVNÍM STŘÍLENÍ HODLÁ AIRBORNE LECCOS VYLEPŠIT**

Mnohem využitelnější se stanou nejrůznější vylepšení zbraní, po třech až pěti pro každý z šestnácti dostupných kousků. Úprava si vyžádá jednak nalezení modifikačního balíčku (tlumič zpětného rázu, izolepa k přilepení druhého zásobníku), za druhé pak znalost dané zbraně. Budeme muset strávit nějaký čas jejím používáním, takže bude nutné si rozvážně rozmyslet, zda se specializujeme například na klasický Thompson nebo třeba Garand.

Dovolená na palubě C-47

Odstavec vyhrazený lyrickým ódám na hypermoderní grafiku lze nahradit několika slovy – modifikovaný Unreal 3 engine kombinovaný s technologií Best human pro uvěřitelné animace obličejů. Zajímavější než technická fakta je spolupráce autorů s historikem Národního muzea druhé světové války z New Orleans, Martym Morganem. Ten tvůrcům dokonce umožnil vyhlídkový let v restaurovaném letadle C-47, ve kterém za války skutečně létali parašutisté, takže si zvukaři měli možnost nahrát původní vrnění motoru a grafici zase nafotit fotorealistické textury. Po technické stránce lze opět očekávat vysoký standard produkčních linek Electronic Arts.

O tom, že hlavní metou Airborne se má stát novátorské pojetí hry pro jednoho hráče, svědčí i strohý komentář tvůrců ohledně multiplayeru, jenž naznačil, že se dočkáme asi sedmi map pro dvanáct až patnáct hráčů, ovšem prozatím se uvažuje pouze o standardním módu deathmatch. Vadí to však? Kdyby se podařilo úspěšně přivést k životu myšlenku otevřeného bojiště, jehož počátek a konec by si režíroval sám hráč, jednalo by se samo o sobě o zlomový úspěch (nejen) v celé sérii Medal of Honor.



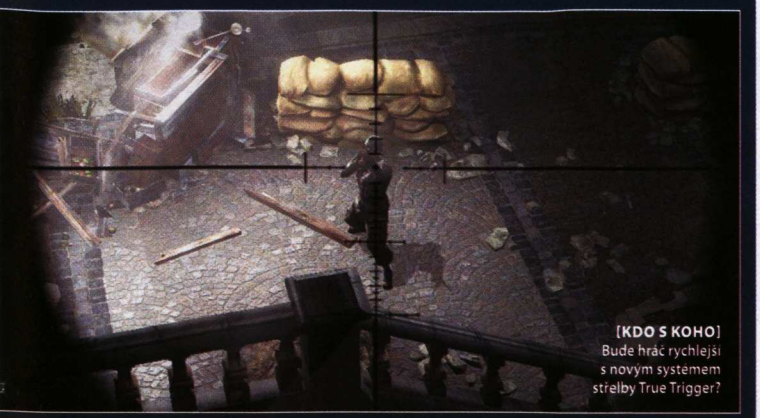
JAK SE TĚŠÍME? **8,9**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Otevřené bitevní pole s možností začít misi kdekoliv
- Žádné koridory a skriptované sekvence
- Umělá inteligence operující ve skupinách
- Stealth mise za LaPointeho a krvavá řezba v roli Traverse
- Věrná dobová atmosféra

- Bude virtuální bojiště skutečně fungovat?
- Slabší multiplayer

Byla Medal of Honor symbolem provařenosti? Pokud ano, tak Airborne se vzdává svého dědictví lineárních střílečka chce nám představit zcela nový koncept otevřeného virtuálního bojiště, přičemž ten starý dobrý závan syrových bojů by stále neměl být vyvětrán pryč.



[KDO S KOHO] Bude hráč rychlejší s novým systémem střelby True Trigger?

[BERLÍN] Depresivní kulisy válečného Berlína budou vrcholem tažení

HISTORIE MEDAL OF HONOR

MEDAL OF HONOR
[Platforma] Playstation
[Rok] 1999
Vůbec první instance Medal of Honor na konzolích ukázala, jak zábavná může být druhá světová válka i bez mutantů z konkurenčního titulu Wolfenstein.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND
[Platforma] Playstation
[Rok] 2000
O něco slabší pokračování, ve kterém jsme se ocitli v kůži vojandy Manon Baptiste a nové bojovali po boku počítačem řízených postav nebo se projeli ve vozidle.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
[Platforma] PC
[Rok] 2002
První díl na osobních počítačích zaznamenal obrovský úspěch. Inspirace filmem Zachraňte vojína Ryana, vylodění na Omaha beach, tím vším se titul zapsal do dějin. Datadisky Spearhead a Breakthrough ale nic nového nepřinesly.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
[Platforma] Playstation 2, Xbox, Gamecube
[Rok] 2002
Další napínavé dobrodružství, nicméně stále o tom samém a navíc s o poznání horším ovládáním a ne tak dokonale postavenými úrovněmi jako předešlý bratříček na PC.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN
[Platforma] Playstation 2, Xbox, Gamecube
[Rok] 2003
Zde začíná sérii docházet dech. Přesun bojiště z Evropy do Pacifiku byl spolu s úvodním útokem na Pearl Harbor nadějným krokem, ale hra postrádala jiskru. Jak tehdy řekl nějaký recenzent: „Je to jako jít na oběd do fast foodu."

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
[Platforma] PC
[Rok] 2004
Autoři chtěli zaujmout hráče především skripty a podobně jako v Rising Sun novým prostředím. Výsledkem byla sice slušně hratelná, ale jinak poměrně obyčejná akce, na kterou se hráč spíš díval, než ji hrál.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
[Platforma] Playstation 2, Xbox, Gamecube
[Rok] 2005
Zatím poslední díl se vrací na evropská bojiště a představuje rozlehlejší, zábavnější mapy. Na druhou stranu sráží hratelnost zastaralá grafika a směšná krátkost. Spasení má přijít až s Airborne.

inzerce »

• Největší síť specializovaných prodejen •

JRC • svět zábavy •

1799 Kč | 1499 Kč | 1499 Kč
NEED FOR SPEED CARBON
Lokalizace: Český manuál
Uvedení na trh: Již v prodeji

1799 Kč | 899 Kč | 1499 Kč
THE SIMS 2: MAZLÍČCI
Lokalizace: České titulky
Uvedení na trh: Již v prodeji

1599 Kč
CANIS CANEM EDIT
Lokalizace:
Uvedení na trh: Již v prodeji

899 Kč
SINGSTAR LEGENDS
Lokalizace:
Uvedení na trh: Již v prodeji

1599 Kč
DOG'S LIFE
Lokalizace: Český manuál
Uvedení na trh: Již v prodeji

1799 Kč | 1499 Kč | 1499 Kč
NHL 07
Lokalizace: PC/PS2 kompletně, PSP manuál
Uvedení na trh: Již v prodeji

1499 Kč | 999 Kč | 1499 Kč
ERAGON
Lokalizace: České titulky (PC)
Uvedení na trh: Již v prodeji

1299 Kč
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
Lokalizace:
Uvedení na trh: Již v prodeji

1299 Kč | 999 Kč
JUST CAUSE
Lokalizace: Český manuál (PC)
Uvedení na trh: Již v prodeji

• novinky • hity • www.jrc.cz •

JRC • hw logitech •

700 Kč
PC, MAC DUAL ACTION GAMEPAD
Lokalizace: Český manuál
Uvedení na trh: Již v prodeji

950 Kč
PS2 CORDLESS ACTION CONTROLLER
Lokalizace: Český manuál
Uvedení na trh: Již v prodeji

7490 Kč
PC, PS2 G25 RACING WHEEL
Lokalizace: Český manuál
Uvedení na trh: Již v prodeji

1090 Kč
PC CHILLSTREAM CONTROLLER
Lokalizace: Český manuál
Uvedení na trh: Již v prodeji

1090 Kč
PC, MAC EXTREME 3D PRO
Lokalizace: Český manuál
Uvedení na trh: Již v prodeji

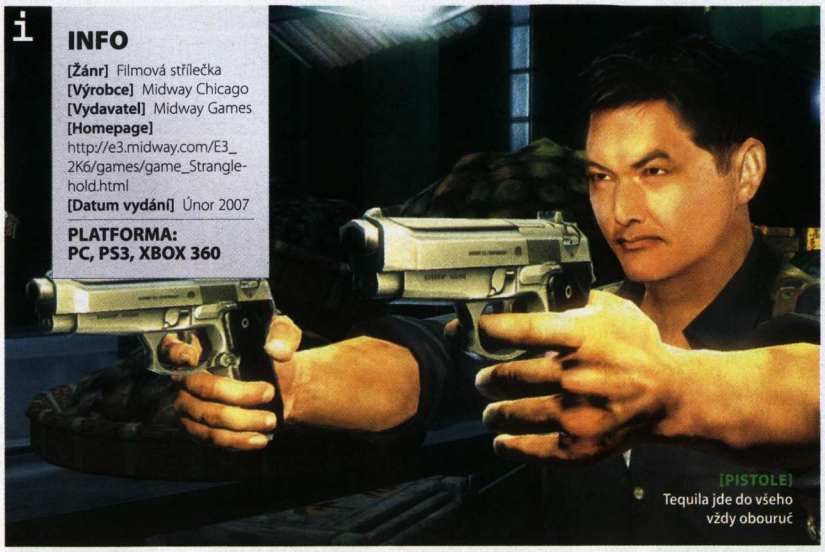
2790 Kč
PC G15 KEYBOARD
Lokalizace: Český manuál
Uvedení na trh: Již v prodeji

• skvělé hry • široká nabídka • super ceny •

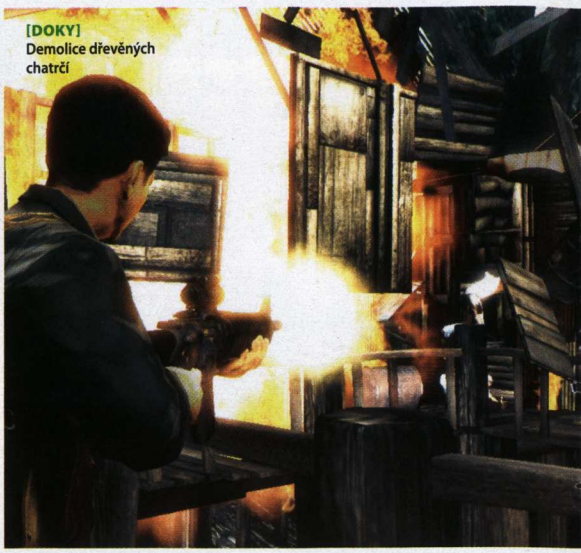
INFO

[Žánr] Filmová střílečka
[Výrobce] Midway Chicago
[Vydavatel] Midway Games
[Homepage] http://e3.midway.com/E3_2K6/games/game_Stranglehold.html
[Datum vydání] Únor 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360



[PISTOLE] Tequila jde do všeho vždy obouruč



[DOKY] Demolice dřevěných chatrčí

STRANGLEHOLD

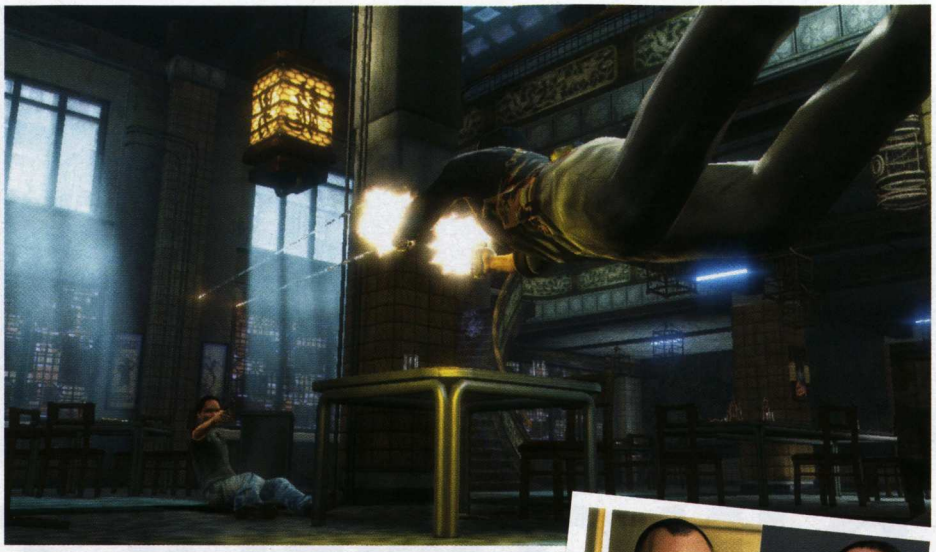
Akce, která si nehraje na revoluční nápady, ale servíruje grafické hody i s předkrmem, pudinkem a malým mátovým lístkem na lepší trávení

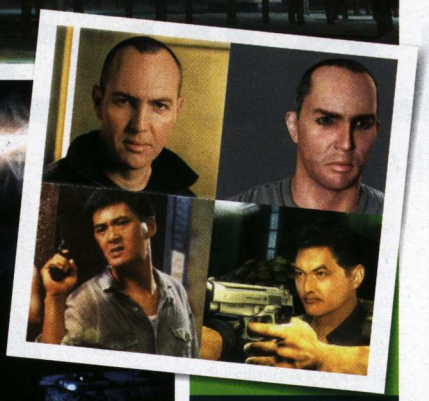
Max Payne, pět let starý thriller s hlavním hrdinou tužším než svazek komiksů o Supermanovi a vůbec první hra, která v praxi představila zpomalení pohybu. Je zvláštní, jak málo her se pokusilo jít ve šlépějích této krvavé mafiánské opery plné citů, pomsty a utrpení. Ovšem teď se z hlubin Hollywoodu vynořuje plešatá hlava režiséra Johna Woo, a jelikož Max Payne převzal zpomalení pohybu právě z jeho filmů, Woo si řekl: „Mnoho her si vypůjčilo věci z mé minulosti. Víte, měl bych prostě taky udělat hru." A tak se stalo – akce, kterou s označením filmová nemá spojovat pouze hezká grafika a pár animovaných sekvencí, vzniká pod rukama jedné z největších veličin moderních akčních filmů.

Filmová esence

Přestože režisérova tvorba v posledních letech stagnuje, Stranglehold se vyznačuje dědictvím Woových nejkultovnějších snímků jako A Better Tomorrow, Killer a především Hard Boiled, na který hra přímo navazuje příběhem. Opět se setkáme se svérázným inspektorem Tequilou, který, než by vyplňoval povolení k prohlídce bytu, raději na místě vykopne dveře a pro jistotu vytapetuje zdi vrstvou olova. Jelikož tvůrci (mimo jiné také autoři loňské akce Psi-Ops) strávili řadu večerů sledováním výše zmíněných filmů a sám Woo se podílí na tvorbě příběhu, scénáře a dohlíží na každou část vývoje titulu, nebude Tequila pouze polygonovým panákem schytávajícím kulky a sem tam strojově hlásícím nízký stav zásobníku. Náš detektiv bude mít pocity a osobní cíle, které jej zpočátku poženou za polapením vraha svého parťáka, až ho zatáhnou mezi krutou válku gangů, ohrozí jeho rodinu a vybičují jej k poslednímu zvednutí pistolí v kruté pomstě.

Stranglehold má být interaktivním akčním filmem v pravém slova smyslu. Nebudou zde žádné logické překážky nebo příliš vysoké mantinely obtížnosti, pouze plynulá hratelnost, na kterou bude radost pohledět. Tupá střílečka? Nikoliv – efektní střílečka! Vizuální styl akčního pekla je zde v prvním plánu. Jelikož je Tequila chlap od rány, nepřestane kolem sebe střílet ani na chvíli, přičemž hra slibuje obstarávat protivníky jako na běžícím pásu. Navíc bude obvykle dopravníků hned několik, padouchové budou servírováni z několika směrů zároveň a donutí hráče k bleskovému využívání prostředí.





Michael Stern, vedoucí sekce Loading „Můj pet ti bude tankovat všechny tělesné otvory!"

Dá si někdo tequilu?

Krytí za stoly, které převrhneme jediným akčním tlačítkem? Ano, i to zde bude, nicméně novátorství titulu Stranglehold spočívá ve využívání okolních objektů přímo k pohybu a uhýbání před kulkami. Je třeba rychle uskočit, ale cestu za námi blokuje bar? Stačí stisknout šipku dozadu a Tequila se s rozběhem automaticky vyšvihne nahoru a začne po zadku klouzat na desce plné lákavých drinků, jež začnou soutěžit o první místo v rozbití se na co největší počet kousků. Blokují padouši schodiště? Pak Tequila zamíří k zábradlí, proběhne po madlu, zavěsí se na lustr v prvním patře a odtud pošle všechny do pekel. Autoři zjednodušili ovládání natolik, že se podobné kreace provádějí skutečně automaticky, a hráč tak doslova proplouvá prostředím jako jeden velký lidský projektil předvádějící nevídané akrobatické kousky.

Aby bylo možné využít skutečně každý předmět ke svému prospěchu, programátoři již rok a půl kříží engine Unreal 3 s fyzikálním systémem Havok. Dojem, který na novinářích zanechávají prezentace hry, je ohromující. Převracení nábytku je jen začátek. Při každé větší přestřelce se ze zdí odlepují individuální obkládačky, tříští se o podlahu a dokonce ani ony stoly nevydrží věčně. Stačí pár ran z brokovnice a se zbytky dosavadního úkrytu si může Tequila nanejvýš vybírat zbytky oběda ze zubů. Není kam se bezpečně chovat a právě to má hnát akci k vyšším obrátkám. Zajímavé je použití filmové kamery, která nemá celou tu spoušť zabírat klasicky z fixního stojánku nad hlavou herního avatara. Úhly pohledu se budou během akce a Tequilových eskapád plynule měnit tak, aby zabíraly dění z co nejatraktivnější polohy a abychom se cítili skutečně jako režiséři akčního trháku.

Bullet time postaru a přece nově

Stranglehold varuje: Ke hraní si neberte drahou obuv, hrozí její rozmočení v přívalu slin! Ať již půjde o lobotomické slintání kvůli jednoduchosti hry nebo o slast způsobenou grafickou symfonií, nápomocno bude rovněž zpomalení pohybu. To s sebou sice nenese mnoho inovací (až na to, že se zde jmenuje Tequila Time) a stále se „nabíjí" tradičně zabíjením protivníků, nicméně nově umožňuje zapnout automatiku. Jakmile Tequilu obklíčí mafiáni, provede některý ze svých akrobatických kousků, nebo se dění samo zpomalí, sotva se v zaměřovači objeví zloduch. Samozřejmě lze slow motion zapínat ručně a vychutnávat si řadu speciálních pohybů, kdykoliv dostaneme chuť. Tyto pohyby bude hráč kupovat za tzv. stylové body a opět půjde o efektní představení plná Woova patosu. Například v jedné ukázce se hráč krčil za stolem v početní přesile. Po aktivaci zpomalení pohybu se Tequila v piruetě rozstřílel všude okolo a po místností začaly poletovat bílé holubice jako duše provádějící hromadný exodus z těl mrtvých nepřátel.

Příběh nás zavede z hongkongského podsvětí zmítaného místními gangy až do Chicaga, kde se dění zauzluje únosem Tequilovy manželky bývalými ruskými vojáky. Prostředí, kam hráče autoři zavedou, je uvážlivě voleno tak, aby umožňovalo co největší destrukci spolu s vizuální podívanou. Prostřílíme se skrze čajovnu známou z Hard Boiled, navštívíme rezavé doky plné chatrného lešení a výbušných barelů nebo sídlo mafiánského bosse na vrcholku mrakodrapu s možností prohodit protivníky skrz skleněné tabule k neplacenému bungee jumpingu bez lana. Vedoucí projektu Brian Eddy vypichuje zejména přestřelku v Chicagském muzeu plném dinosauřích koster a porcelánových exponátů. Ačkoliv keramika zde bude jen pro prvoplánové rozstřílení, po dinosauřích pozůstatcích se budeme moci proběhnout (zhoupnout / sklouznout / prokličkovat) nebo ustřelit úchyty a poslat mohutné kosti na rande s hlavami mafiánů. Podobných, tématicky laděných úrovní se v plné verzi objeví kolem deseti, přičemž každá z nich bude zakončena souboje s bossem nebo například honičkou v autech či na lodích.

LICENCUJEME OBLIČEJE!

Namlouvání herních postav skutečnými herci je běžnou praxí, ovšem propůjčení celé své podoby virtuální postavičce se děje zřídka. Díky Stranglehold se na našich monitorech poprvé objevuje precizně digitalizovaná tvář někdejšího akčního hrdiny Chow Yun-fata, jehož si grafici z Midway odletěli naskenovat až do Číny. Z dalších hereckých hvězd, které se objevily ve hrách, jmenujme například Arnolda Vosloo (Imhotep z Mumie), jehož podoby jsme se zhostili v loňském RPG Boiling Point. Na obrázcích lze srovnat, jak se vývojářům podařilo podchytit realitu.

Nenáročná řezničina

I přes svou multiplatformovost je Stranglehold tvořen primárně pro PC, verze pro Xbox 360 a PS3 budou jen přesnými konverzemi bez jakýchkoliv zásahů do hratelnosti a dokonce i grafiky. Tvář Tequily Yuena ozářená záblesky z rozběsněných pistolí, animované sekvence na každém rohu, věkové omezení od osmnácti let a příslib zatím nespecifikovaného multiplayeru – tím vším má zběsilá střílečka na počátku příštího roku ohromit. Vyjde jí její odvážný plán filmové, ale trochu přímočaré akce?

JAK SE TĚŠÍME? 8,3

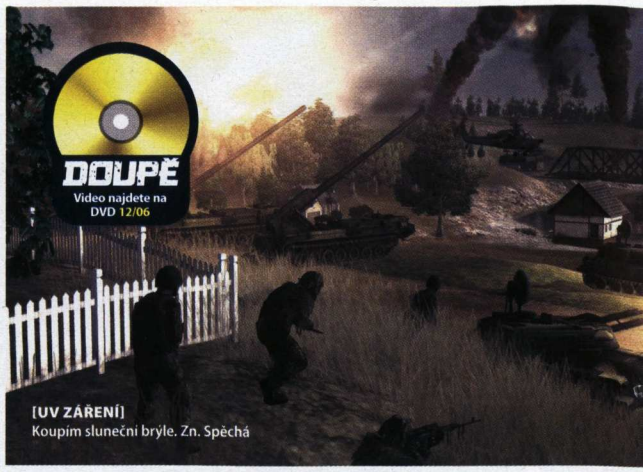
INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Filmová stylizace
- Takřka dokonale zničitelné prostředí
- Nevídané přestřelky
- Akrobacie detektiva Tequily
- Primitivní ovládání pohybových eskapád

- Příliš přímočaré
- Délka vzhledem k prudké hratelnosti

John Woo chce vzít hráče na zběsilou jízdu podsvětím, při níž nebude čas na přemýšlení, jen na hru čití a ohromení z akčního pekla.

INFO
[Žánr] Strategie
[Výrobce] Massive Entertainment
[Vydavatel] Sierra Entertainment
[Homepage] www.worldinconflict.com
[Datum vydání] Léto 2007
PLATFORMA: PC



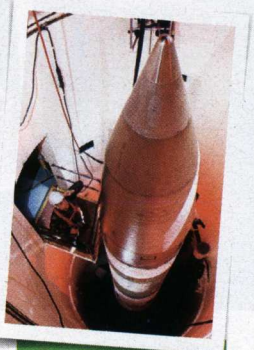
[UV ZÁŘENÍ]
Koupím sluneční brýle. Zn. Spěchá

WORLD IN CONFLICT

Svět se baví válkou a my s ním

Změňte historii, přepište dějiny a zapomeňte na to, co se stalo. Přesně takové poselství nám přinášejí švédští Massive Entertainment se svou připravovanou realtime strategií World in Conflict. Ti si jednoho pošmourného dne položili hříšnou otázku, co by se stalo, kdyby studená válka neskončila rokem 1989. Jejich vize je vskutku nepěkná (ale pro hráče o to atraktivnější) – vztahy mezi Sovětským svazem a USA nebyly nejenže urovnány, ale ruští soudruzi pokračovali v obsazování evropských zemí a ve začátku své kariéry a přímo se účastní bojů proti invazi Sovětského svazu. Ačkoliv je děj jako takový smyšlený, soudobé reálie, politická situace, hierarchie jednotek, jejich vzezření a další důležité vlastnosti vycházejí ze skutečného stavu Ameriky i Ruska na konci osmdesátých let.

Patříte-li mezi militaristické fandy a číselná označení tanků považujete za svou abecedu, World in Conflict vás v tomto ohledu nezklame. Všechny modely jednotek vznikly na základě reálných předloh a měly by být propracovány do nejmenších detailů. S tím ostatně souvisí nutnost taktizovat a nikoliv jen se všemi jednotkami tupě vyrazit na soupeře. V jádru bude World in Conflict vycházet z Ground Control, takže pokud jste o hru zavadili, jistě se s jejím nepřímým následovníkem rychle sžijete.



KDE SE VZALA STUDENÁ VÁLKA?
Pojmem studená válka jsou označovány konflikty, které nejsou ani tak bojové, jako spíše politického či ekonomického charakteru. Vůbec nejznámější studenou válkou je ta, která probíhala v letech 1947–1991 mezi Spojenými státy a jejich spojenci v NATO na jedné straně a Sovětským svazem a Varšavskou smlouvou na straně druhé. K přímému bojovému konfliktu mezi velmocemi však nikdy nedošlo, nicméně se odehrálo několik lokálních nepřímých konfliktů, jako byla například válka ve Vietnamu nebo sovětská invaze do Afghánistánu. Studenou válku již zachytilo několik her, přičemž vůbec nejúspěšnější je Operace Flashpoint od našich vývojářů z Bohemia Interactive Studio.

PŘEPNĚTE SI POHLED A HRAJTE STRATEGII JAKO FPS!

Zlí hoši vítězí! Prozatím

Pro někoho může příběh o třetí světové válce, alternativní historii, zlých Sovětech a hodných Američanech znít jako klišé, nicméně toho by se chtěli autoři World in Conflict vyvarovat. Pokud vám jako záruka nestačí jejich skvostná série Ground Control, druhým žolíkem v rukávu je spisovatel Larry Bond. V našich končinách se sice znalci jeho jména vyskytují stejně hojně jako originální zboží na vietnamské tržnici, ve své domovině však jde o uznávaného psavce, který často spolupracuje například s Tomem Clancym. A kromě toho tak trochu dělá do her.

Právě z jeho pera pochází poutavý příběh o mladém americkém důstojníkovi ve službách NATO, jenž stojí na výsledku to dotáhli až do Spojených států. Tím byl zažehnut konflikt, který nemá v historii lidstva obdoby – na počátku 90. let minulého století započala 3. světová válka!

Když má válka správnou šťávu

World in Conflict sám sebe označuje jako nejintenzivnější strategickou hru všech dob a naše dojmy z hraní hry na výstavě E3 nebo Games Convention to jen potvrzují. Jestli můžeme o válce říct, že bude mít šťávu, pak právě v souvislosti s touto hrou. Co šťávu, přímo moře šťávy a vy ji budete hltat plnými doušky.

Svůj podíl na hutné atmosféře má volná kamera, kterou ovládáte kompletně pomocí myši, kdežto klávesnicí se pohybujete po mapě. Jen si to představte – na protivníka shodíte atomovou bombu, jedním pohybem ruky si můžete celou scénu pěkně otočit či oddálit a kochat se svým dílem. Druhou podstatnou zárukou skutečně dynamické hry budiž absence jakéhokoliv mikromanagementu či těžení surovin. To, co se osvědčilo v případě série Ground Control, chtějí autoři ve World in Conflict dotáhnout k dokonalosti. Finance a přístup k novým jednotkám a pokročilejším technologiím budete získávat na základě vašich bojových úspěchů, což v praxi znamená, že čím větší ztráty způsobíte na straně nepřítele, tím lépe se budete mít vy.

Bonusem je pak přítomnost takzvaných strategických bodů (známých ze série Warhammer nebo novějšího Company of Heroes), které vám poskytnou dočasnou bojovou výhodu. Čím obezřetněji a taktičtěji se budete chovat, tím více bodů vám poplyne na vaše konto a tím více vychytávek si budete moci dovolit – vše začíná nevinným satelitním průzkumem nepřátelského území, přes nejrůznější letecké útoky a úplným vrcholem je pak možnost svržení atomové bomby na nepřítele. Je třeba mít na paměti, že World in Conflict se snaží být vysoce autentickou hrou, což ve výsledku znamená, že pokud někam shodíte bombu, území bude kontaminované a mohou na to zle doplatit i vaše jednotky.

Speciální ingredience

Za zmínku rozhodně stojí multiplayer, od něhož si autoři slibují mnoho, čemuž odpovídá i pozorná péče, kterou mu věnují. V masivních bitvách proti sobě může po internetu či lokální síti usednout až 16 hráčů najednou. Bez zajímavosti není ani skutečnost, že se zde nebudou vyskytovat žádné čekací doby – zkrátka a dobře se připojíte na server a ihned hrajete. Asi si právě ťuká-

[ZLOBIVÝ KLUK]
Občas moc rád lítám po venku

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Ten, kterému chybí sníh

te na čelo, co že je na této věci tak světoborného. Inu, podle všeho by nově příchozí hráči neměli být nijak znevýhodněni oproti těm déle hrajícím, což by se dalo pochopit například u akční hry, avšak u strategie to zní skoro neuvěřitelně. Nechejme se překvapit praxí, která o použitelnosti novinky prozradí nejvíce.

Velký důraz bude dle očekávání kladen na alfu a omegu akčněji pojatých strategií, totiž vybalancování jednotlivých typů vojska, které budou čtyři. Na začátku si můžete zvolit, zda budete své barvy hájit v barvách mechanizované divize, pěchoty, letectva či podpory. Samozřejmě že během hraní budete mít přístup ke všem jednotkám ve hře, nicméně v závislosti na počátečním výběru budou vaše „domovské" jednotky levnější.

Ruku v ruce s tvrzením, že moderní doba si žádá moderní zpracování, jde i technická stránka. World in Conflict dýchá novým enginem, který zvládá zobrazovat mnoho kilometrů čtverečných nádherných scenérií, jimiž můžete díky kameře volně proplouvat. Jeden prvek je ale unikátní – podle některých indicií bychom se mohli dočkat možnosti kdykoliv si během hraní přepnout kameru do pohledu vlastních očí a hrát hru jako FPS! Nic však není jisté, tvůrci mlží, jak jen mohou, ale rozhodně by došlo k zásadnímu oživení hratelnosti. Zdá se vám, že raketometčík svoji práci fláká? Jen si to zkuste místo něj a jedním kliknutím se přeneste přímo doprostřed bitevního pole. Velkou neznámou zatím zůstávají hardwarové nároky, které – jak se dá očekávat – nebudou nejmenší. Na závěry je ale brzy. Přestože hra vzniká již od počátku roku 2005, dříve než v létě příštího roku se jí nedočkáme.

JAK SE TĚŠÍME? **8,5**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Silný příběh
- Kompletně zničitelný terén
- Pohled z vlastních očí
- Propracovaný multiplayer

- Míra realističnosti
- Hardwarové nároky
- Dojde k naplnění všech slibů?

Vezměte to nejlepší ze série Ground Control, přidejte příběh z alternativní historie, jemně dochuťte několika novátorskými myšlenkami, dobře promíchejte a ještě za tepla servírujte. Pokud World in Conflict nebude nezapomenutelná hra, minimálně se u ní budete skvěle bavit dlouhé desítky hodin.

inzerce »

SCARFACE™
THE WORLD IS YOURS

PATŘÍ TI SVĚT!

CELEJ SVĚT, CHICO, A VŠECHNO V NĚM.

WWW.SCARFACEGAME.COM

V PRODEJI V NAPROSTO NECENZUROVANÉ PROFESIONÁLNÍ ČESKÉ VERZI OD KONCE LISTOPADU 2006!

NOVINKA!

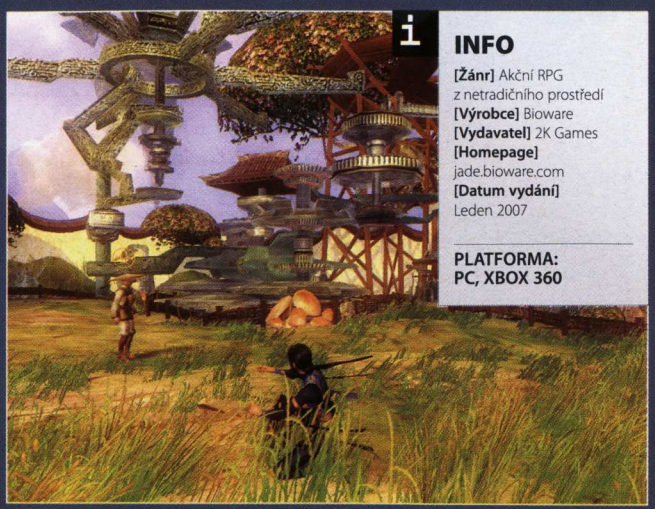
PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

CDPROJEKT RADICAL ENTERTAINMENT SIERRA UNIVERSAL

"Scarface: The World Is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, inc. in the U.S. and/or other countries. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.



INFO

[Žánr] Akční RPG z netradičního prostředí
[Výrobce] Bioware
[Vydavatel] 2K Games
[Homepage] jade.bioware.com
[Datum vydání] Leden 2007

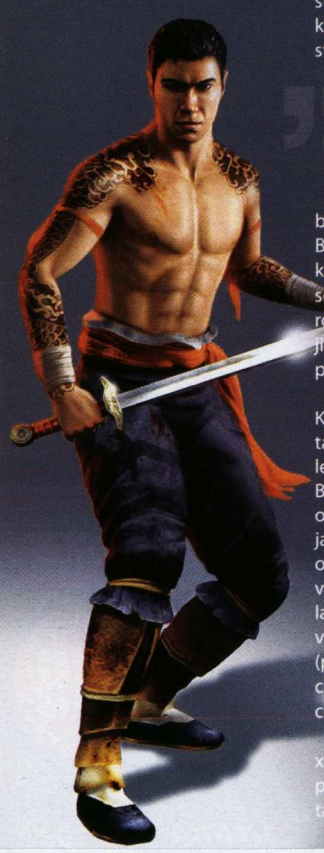
PLATFORMA: PC, XBOX 360

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
You no take candle!

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

Oslavované RPG od mistrů žánru přichází na PC

Procházíte se malebnou krajinou a obdivujete půvaby neposkvrněné přírody. Příjemný vánek si pohrává s vašimi vlasy a záhyby oděvu, slunce jemně hřeje a listí stromů tiše ševelí. Ze stínů nedalekých skal zní šumění potůčku. Náhle se odkudsi vynoří podivná stvoření. Pokřivené, démonské rysy slibují tuhý boj. Na vaší straně ale není BFG, samopal, mocná magie ani magický meč +1 proti démonům – zhluboka se nadechněte, zatněte pěsti či naopak rozevřete dlaň a spolehněte se na svoji chi; tahle bitka nebude první, ba ani poslední. Říše čeká na svoji záchranu.



Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic: co mají tato jména kromě vynikající kvality společného? Především jméno vývojáře – Bioware. Firma se však na čas rozhodla opustit elfy, gobliny i rytíře Jedi, stejně jako pravidla obsahující hody kostkami o nejrozličnějším počtu stěn. Inspirována prostředím starověké Číny stvořila fascinující hru, kterou si však mohli vychutnat pouze majitelé konzole Xbox (popřípadě Xbox 360). To se ale s příchodem Jade Empire s přídomkem Special Edition již velmi brzy změní.

Vzhledem k tomu, že majitelé Xboxu v českých zemích představují málo početný druh (Evropská unie chystá směrnici na jejich ochranu v době mimo stanovené lovné období), nebude na škodu si připomenout, co se chlapíkům z Bioware před rokem povedlo vytvořit.

Vývojáři bez skrupulí odhodili jak zažitá prostředí, tak i systémy vývoje postavy a soubojů, s nimiž dřív pracovali. Výborným tahem je pouhá inspirace starou Čínou (oproti svazujícímu stanovení historických reálií) – fantazii se tak nekladly žádné meze, v herním světě narazíte třeba i na létající stroje a podobné lahůdky. Stejně tak se od základů změnil soubojový systém: pryč je pseudotahové zpracování, souboje jsou řádně akční, střídáte různé typu úderů a rozličné bojové techniky. Zpracování akční části však bylo přesto původní hře vytýkáno (zejména kvůli nižší obtížnosti).

> **TVŮRCI SE INSPIROVALI STAROVĚKOU ČÍNOU A FANTAZII SE NEKLADLY ŽÁDNÉ MEZE**

Tvůrci se nechali slyšet, že převod Jade Empires na PC se nese v duchu tří hlavních vylepšení. V prvé řadě jde o technické pozlátko, hra by měla využívat všech výhod moderních počítačů. Kromě vylepšené vizuální stránky se Jade Empire rozroste o postavy, věci a lokace, které ve verzi pro Xbox nebyly. Výpočetní výkon PC a zkušenosti autorů by se měly přerodit v atraktivnější souboje s chytřejšími a početnějšími nepřáteli, stejně jako ve vyrovnání síly různých bojových technik (jejich nevyváženost patřila rovněž mezi nedostatky hry).

Stran technického zpracování půjde zejména o použití rozlišení až 1 600 × 1 200, předělání více jak tří stovek textur a vylepšení nahrávacích časů, jež na Xboxu dokázaly pokazit odpoledne. Ovládání bude uzpůsobeno kombinaci myši a klávesnice a sám jsem zvědav, jak se s touto výzvou vývojáři poperou – zvláště v soubojích, které jsou o bleskurychlém střídání stylů (na Xboxu pomocí D-padu) a následném uštědřování úderů a krytí se (tlačítka A, B a X).

Jade Empire je však především o nádherném příběhu v netradičním prostředí, o volbách mezi dobrem a zlem (cesta zaťaté pěsti či otevřené dlaně) a fantasticky dabovaných rozhovorech. Právě to jsou přednosti, jež by měly zůstat beze zbytku zachovány také v PC verzi. Pokud si navíc vzpomeneme, že Jade Empire je jednou z nejlépe hodnocených her na Xboxu, je napjaté očekávání na místě. Majitelům Xboxu 360 bude při hraní Xboxové verze hry k dispozici i část novinek z PC verze, zarytí PCčkáři si zase počkají na leden 2007, kdy by Jade Empire mělo vyjít na jejich platformě.

JAK SE TĚŠÍME? **9,5**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Originální prostředí
- Poutavý příběh
- Volnost výběru mezi dobrem a zlem
- Parádní dabing
- Zatraktivnění soubojů nemusí vyjít
- Ovládání na PC

Pečlivě chystaná konverze jednoho z nejlepších západních RPG od veteránů žánru se blíží a podle všeho je to dobrá zpráva.

PC RECENZE

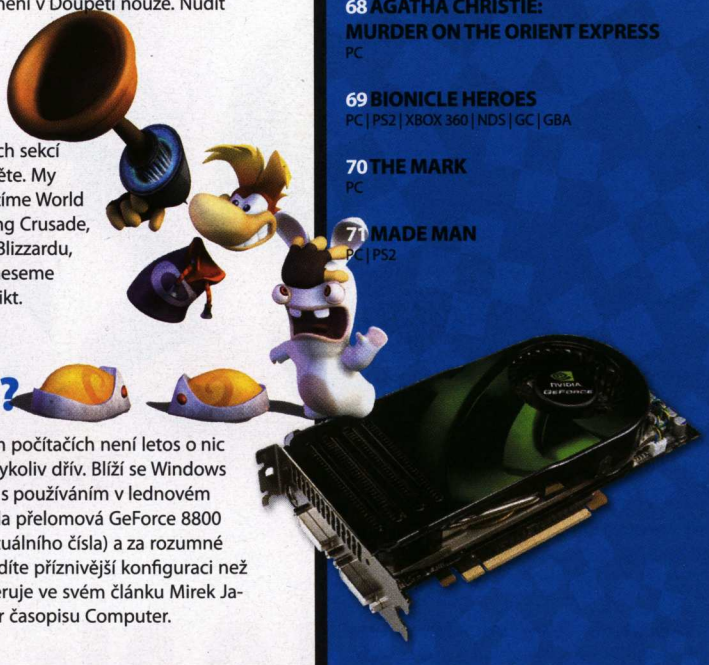
Otevíráme vám bránu do světa počítačových her

KAMIL GRIC
šéfredaktor

ČEKÁNÍ, NUDOU ZAVÁNÍ

Čekání. Nikoliv na Godota, velkolepou herní novinku, nýbrž na PC verze velkých her. Že jde herní trh cestou multiplatformních titulů a exkluzivita pro tu kterou platformu je a bude výjimkou, jsme pochopili před dlouhými měsíci. Přesto se při přípravě PC recenzí prosincového Doupěte přihodila nehoda, nad kterou jsme jen zoufale plakali. Rayman, Eragon nebo Bionicle Heroes, to všechno jsou tituly, jež jsme si již nějaký pátek vychutnávali ve všemožných verzích pro Xbox 360 nebo PS2. PC verze si ale vyšlápla pomalým tempem, aby do obchodů i našich rukou dorazila vůbec nejpozději. Pár šedivých vlasů v horkých, předuzávěrkových chvílích jsem si snad ani nezasloužil.

Díky bohu, že alespoň část velkých titulů se zcela svěřila do péče osobních počítačů. Řeč je zejména o sympatické trojici datadisků The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine, Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate a The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King, následovaných strategickou směsicí Warhammer: Mark of Chaos a Medieval 2: Total War. Přestože tím nabídka očekávaných trháků končí (a opět se potvrdilo obvyklé pravidlo, podle nějž je přelom listopadu a prosince jen smetištěm několika málo zapomenutých trháků), o vysoké známky a nadšené kritiky není v Doupěti nouze. Nudit byste se neměli ani vy o Vánocích, a pokud snad, otočte o pár listů dál do některé z dalších sekcí papírového Doupěte. My v redakci už vyhlížíme World of Warcraft: Burning Crusade, a dají-li bohové z Blizzardu, v příštím čísle přineseme vyčerpávající verdikt.



VŠUDE KONZOLE, ALE CO PC?

Máte pravdu a ani pohled na náplň současného Doupěte nehovoří o opaku. Vánoce jsou letos ve znamení nastupující generace herních konzolí, a jakkoliv můžou notoričtí PCčkáři protestovat, jejich platforma stojí stranou, bez zájmu, ale stále svěží a silná. Kdo viděl, ví již dnes o vizuální bombě jménem Crysis, která se atraktivně vyhlížejícím titulům z next-gen konzolí hravě vyrovná. A konec konců, vývoj hardware i software na osobních počítačích není letos o nic pomalejší než kdykoliv dřív. Blíží se Windows Vista (zkušenosti s používáním v lednovém Doupěti!), dorazila přelomová GeForce 8800 (více v článku aktuálního čísla) a za rozumné peníze letos pořídíte příznivější konfiguraci než loni – více poreferuje ve svém článku Mirek Jahoda, šéfredaktor časopisu Computer.

46 RAYMAN DABING RABBIDS
PC | PS2 | PS3 | Wii | NDS | GBA

50 THE ELDER SCROLLS IV: KNIGHTS OF THE NINE
PC

52 TOP SPIN 2
PC | XBOX 360

56 WARHAMMER: MARK OF CHAOS
PC

60 MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
PC

62 HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE
PC

64 STAR TREK LEGACY
PC | XBOX 360

66 ERAGON
PC | PS2 | PSP | XBOX | XBOX 360 | NDS | GC | GBA

67 THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II: THE RISE OF THE WITCH-KING
PC

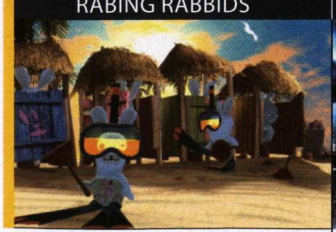
68 AGATHA CHRISTIE: MURDER ON THE ORIENT EXPRESS
PC

69 BIONICLE HEROES
PC | PS2 | XBOX 360 | NDS | GC | GBA

70 THE MARK
PC

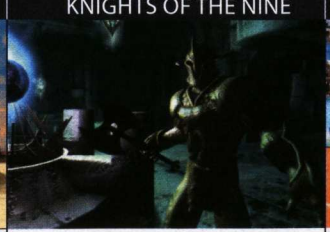
71 MADE MAN
PC | PS2

[46] RAYMAN RABING RABBIDS



Zběsilý, zábavný a unikátní Rayman
| PC | PS2 | PS3 | Wii | NDS | GBA |

[50] THE ELDER SCROLLS IV: KNIGHTS OF THE NINE



Vychutnejte si desítky hodin navíc!
| PC |

[54] TOP SPIN 2

Ten nejlepší z nejlepších
| PC | Xbox 360 |

[60] MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Rytířovo splněné přání
| PC |

INFO

[Žánr] Sbírka miniher
[Výrobce] Ubisoft
[Vydavatel v ČR – PC verze] Playman
[Vydavatel v ČR – PS2 verze] Cenega Czech
[Vydavatel v ČR – Wii verze] Conquest entertainment
[Homepage] raymanzone.uk.ubi.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,5 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky (PC)
[Cena] 999 Kč (PC), 1 299 Kč (PS2), 1 999 Kč (Wii)

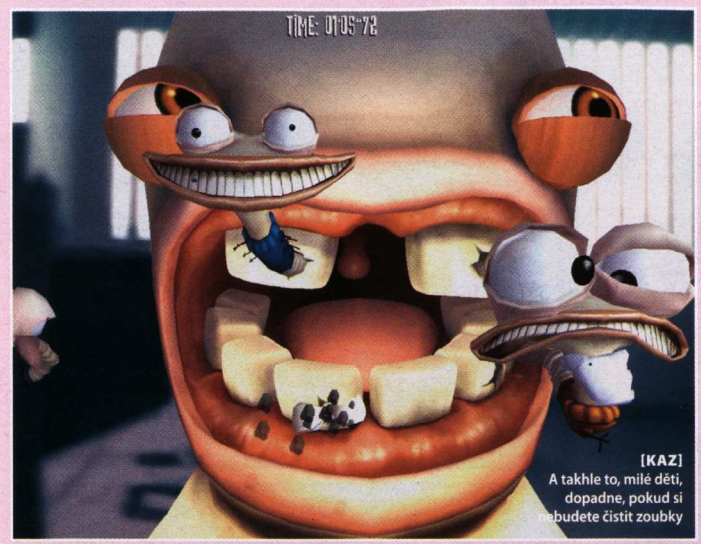
PLATFORMA: PC, PS2, PSP, X360, WII, GBA

KONKURENTI:
Rayman 3: Hoodlum Havoc **8,3**
Psychonauts **8,7**
Úžasňákovi **7,8**

DOUPĚ
Video najdete na DVD 6/06

RAYMAN: RAVING RABBIDS

Do redakce dorazila lákavá pozvánka: Pan Rayman a šílení králíčci vás zvou na párty roku, která bude netradičně konána v uzavřené aréně. Odoláte? My jsme podlehli



[KAZ]
A takhle to, milé děti, dopadne, pokud si nebudete čistit zoubky

[ZVON]
Nástroj králů a cesta k vaší svobodě – záchodový zvon

Kamil Gric, šéfredaktor
Bez Yoshi´s Island DS neudělal ani krok. A pokud snad, musel být pivní

Zprávy okolo čtvrtého Raymana byly rozporuplnější než poznámky Blizzardu o vydání World of Warcraft: Burning Crusade. Nejdříve zaručené informace o regulérním pokračování série, které jako jedno z prvních využívá pohybového ovládání konzole Wii. Posléze nejasné zaškatulkování hry mezi směsicí zábavných hříček, které mají mít s původním Raymanem společný jen specifický humor. Resumé? B je správně.

Nepřísluší se mi komentovat směr, kterým se Rayman vydal, ale první pocity měly k nadšení daleko. Takové vnímání je a bude pochopitelné u všech, kterým klasický, do jisté míry originální princip hopsačky vyhovoval a kteří se nyní musí smířit se vším, jen ne návratem staré hratelnosti. Čtvrtý díl je možná bratrem těch předcházejících, jako by však neměli nejen stejného otce, ale také matku (jakkoliv to logika popírá). Tak markantní je rozdíl již na první pohled. Raving Rabbids v sobě spojují plytkou zápletku, uvěznění Raymana a snahu probojovat se na svobodu plněním malých meziher – v řeči přirovnání, Ubisoft nám představuje svoji vlastní, rozsáhlejší variantu oblíbených WarioWare nebo Mario Party.

Párty plná králíčků

Tvůrcům se nedá upřít, že ve čtvrtém dílu stvořili svébytný, až téměř dokonalý prototyp zlosyna: běloskvoucí, plyšové králíčky se smrtícím výrazem v očích, s pořádnou porcí nevraživosti a škodolibé radosti z Raymanova neúspěchu.

KRÁLÍČCI TVOŘÍ PROTOTYP DOKONALÉHO ZLOSYNA

Pokud bychom na Raymanovi hledali prvek, který by se měl navrátit v regulérním dílu, pak jsou to kromě originálního humoru a četných parodií právě králíčci. Ale nepředbíhejme.

RAYMAN NAPŘÍČ ČASEM

1995 – Michel Ancel představuje postavičku Raymana v první, stejnojmenné hře, která je už od svých prvopočátku spjata s vydavatelskou společností Ubisoft. Málokdo ovšem tuší, že jako první se *Rayman* objevil na konzoli PlayStation, odkud putoval ve stejném roce také na Sega Saturn, Atari Jaguar, PC a GBA.

1997 – Ubisoft vydává nepřímé pokračování hry, které je obdařeno editorem levelů. Název hry se liší pro jednotlivá teritoria: hra ve většině zemí známá jako *Rayman´s World* byla ve Francii pojmenováno *Rayman Designer* a v USA se prodávala pod názvem *Rayman Gold*.

1999 – Na světlo světa se prodírá plnohodnotné pokračování *Rayman 2: The Great Escape*, PC verzi následují s odstupem konverze pro PS1, Nintendo 64 a GameBoy Color. Rayman 2 se jako první hra série převlékl do 3D kabátku, jde navíc o kritiky nejlépe hodnocený díl.

2000 – Vychází předělávka *Rayman 2: Revolution* pro PS2, stejně jako verze *Rayman Advance* pro GBA.

2001 – Levoboček série, *Rayman M* (známý také pod názvem Rayman Arena) vychází postupně pro všechny stěžejní platformy PC, PS2, Xbox i Gamecube a uzurpuje si titul nejhoršího dílu série, když se průměr hodnocení pohybuje u čísla 50 %.

2003 – Regulérní třetí díl s podtitulem *Hoodlum Havoc* se přiřítil o dva roky později, kdy zaútočil na největší počet platforem v historii série: kromě velkých konzolí PC, PS2, Xbox a Gamecube se objevila také verze pro GBA a Mac. Ve stejném roce vychází také kompilace *Rayman Games* pro mobilní telefony a PDA.

2005 – Vychází *Rayman DS*.

V okamžiku, kdy do světa hry vstupujete, sedí Rayman na dece, užívá si krásného dne a příjemného pikniku v okruhu nejbližších přátel. Jenže idylka trvá jen několik krátkých chvil. Na scéně se bez mrknutí oka objevují králíčci, unášejí Raymana a vrhají jej doprostřed arény, v níž má sehrát roli šaška a bavit je plněním rozličných úkolů. Jenže se bílá zvířátka přepočítala a Raymana (i nás hráče) ošklivě podcenila.

Před vámi se v tento moment rozprostírá uzavřené herní prostředí arény a vlastní cely, již opustíte pouze v případě, jste-li připraveni plnit další úkoly. Jejich základní schéma je klasické a neměnné – čtveřice malých bran znamená čtveřici miniher, úspěšným zdoláním tří z nich se otevírá hlavní brána a s ní i úkol závěrečný. Splníte ho? Vracíte se zpátky do cely se zaslouženou odměnou: záchodovým zvonem.

Záchodový zvon je možná užitečná pomůcka, ale v Raymanovi neplní klasický účel – naopak, je vaším klíčem ke svobodě. Netradičním, to je potřeba uznat – a dál už neprozradím nic, co by vám mohlo zkazit překvapení. Přesto si neodpustím malou nápovědu těm méně pozorným. Se záchodovým zvonem úzce souvisí okno z cely a malý, krásný ptáček, který rád sesílá „vonavou" vizitku dolů na zem.

70× a stále jinak

Jistě jste z předcházejících řádků pochopili, že čekat od Raymana plnohodnotné herní dobrodružství je (přinejmenším) bláhové. Směsice miniher a hříček škatulkuje hru do oblasti tzv. „party game", titulů určených k pobavení větší či menší skupiny hráčů. Verze pro Wii je k takovému účelu předurčena a také její PC kolegyně kromě hry pro jednoho neopomíná ani multiplayer. Přesto je mezi nimi markantní rozdíl, který odhalí teprve verdikt pro každou z platforem na poslední straně.

Společné však mají mnoho: směsici 70 zmíněných miniher, v nichž se originální myšlenka pojí s parodiemi takřka na vše, na co si běžný hráč vzpomene. Výčet miniher by mohl být takřka nekonečný. Zpočátku se omezí na pouhé rychlostní závody, v nichž musíte přenést vybraný předmět v časovém limitu, aby přerostly v zajímavější hody krávou, kreslení vyobrazených tvarů, skákání přes řetěz a mnohé další. Budete se bránit blížícím nepřátelům stříkáním limonády, jindy budete na železniční trati odpalovat králičího Supermana. A přijdou také minihry na pomezí šílenosti i geniality: vytahování červů z ústní dutiny, kopání pokutových kopů, v nichž se v roli míče představí králíčci, nebo zprvu zábavná a nejčastěji se opakující (později bohužel také značně repetitivní) hudební minihra, v níž odpalujete tančící se králíčky v rytmu některého z velkých hudebních hitů (namátkou úvodní znělka z legendárního Pulp Fiction).

SOUTĚŽ

S RAYMANEM O HRY, TRIČKA A FIGURKY!

Jen s námi můžete získat PC verze nejnovějšího Raymana úplně ZDARMA! A k tomu tričko a figurku hlavního hrdiny! Stačí zodpovědět dvojici lehkých otázek. Ceny do soutěže věnovala společnost **Playman**.

1. Která verze Rayman: Raving Rabbids se pyšní nejoriginálnějším ovládáním?

a PC
b PS3
c Wii

2. Čím je zvláštní hlavní hrdina hry?

a Jeho končetiny volně levitují kolem těla
b Má slabost pro fotbal
c V mládí byl superhrdinou

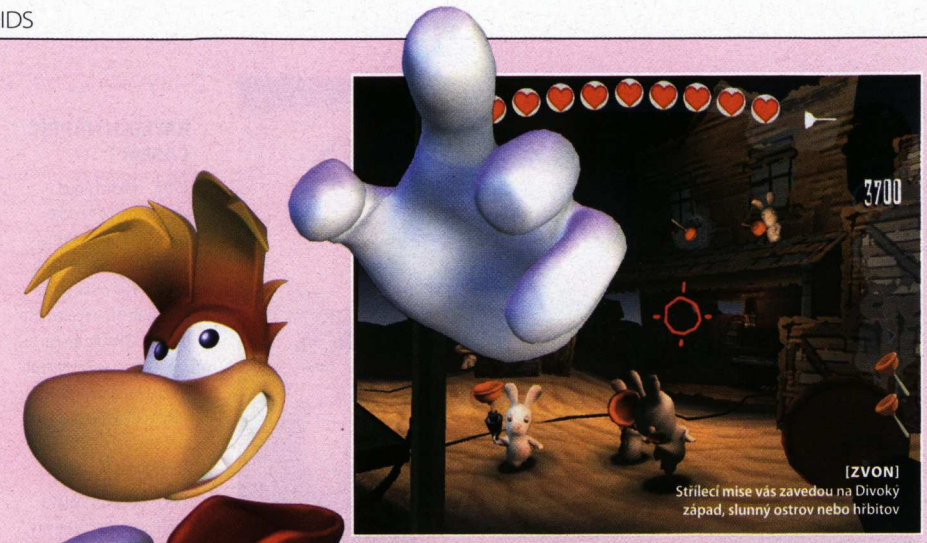
ODPOVĚZTE A VYHRAJTE!

903 33 20
SOU DORAY 1X2X JMENO PRIJMENI ADRESA

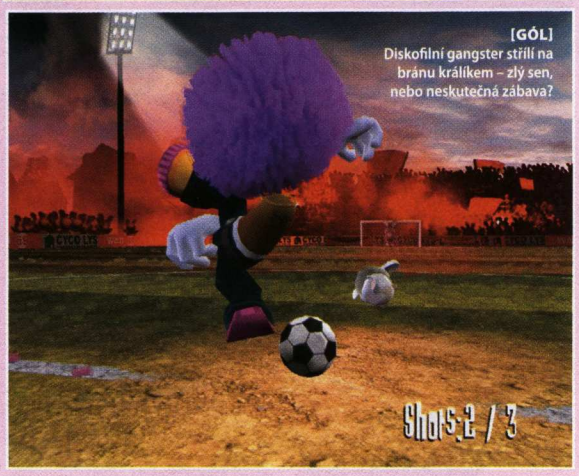
Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Rayman. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce **soutez@doupe.cz** (jako předmět uveďte opět heslo Rayman). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo **903 33 20** ve tvaru SOU mezera DORAY mezera odpověď na naše otázky ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: **SOU DORAY 1A2A Adam Novák Brnenska 358 Praha 4 100 00.**

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je **31. ledna 2006**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme v časopise Doupě v únorovém čísle.



[ZVON]
Střílecí mise vás zavedou na Divoký západ, slunný ostrov nebo hřbitov



[GÓL]
Diskofilní gangster střílí na bránu králíkem – zlý sen, nebo neskutečná zábava?

RYCHLÝMI POHYBY NAHORU A DOLŮ BUDETE DOJIT KRÁVU V JEDNÉ Z MINIHER NEBO SE SNAŽIT ROZPOHYBOVAT SAMOTNÉHO RAYMANA

Bohužel, fantazie pánů tvůrců zde narazila na své mantinely, což na vlastní kůži pocítíte v pozdějších fázích hry. Zprvu se budete bavit a žít v očekávání dalších šílených nápadů, abyste za několik hodin pochopili, že řada z hříček je postavena na prakticky totožném nebo podobném principu. Není to zásadní problém pro postup hrou, a zda si Raymana oblíbíte také při hře jednoho hráče, záleží na mnoha dalších faktorech – např. humorné složce, které budeme věnovat pozornost právě nyní.

Až po okraj naplněné humorem

Aby bylo jasno: pokud jde o humor, velkou část z něj tvoří drobnosti, které jste možná přehlédli v předcházejících řádcích. Mluvím o hysterických králících, kteří jsou zdrojem zábavných situací a ztvárnili hlavní roli takřka všech scének a úkolů. Mluvím o samotné podstatě věci – jednotlivých minihrách a jejich náplni. Přesto pozornějším z vás neuniknou jednohubky, které dodávají humornému nádechu hry na hloubce. Řeč je například o splintercellovské verzi králíčků, kteří parodují Sama Fischera uzurpováním typického nočního vidění, nebo o zasazení střílecích misí, které v jedné ze svých verzí připomínají sérii The House of the Dead.

Tvůrci nezapomněli ani na řadu dnes vítaných, pro hru však spíše nepodstatných detailů. Na komplexnosti přidává hře možnost měnit hudební doprovod nebo oblečení našeho Raymana, ze kterého můžete stvořit cokoliv, co odpovídá vaší představivosti: hubeného diskofila nebo rapujícího, tvrdého gangstera. K postupu vpřed by vás měl motivovat klasický systém odemykání miniher, které jsou pro běžné vyřádění k dispozici teprve poté, co je zvládnete v příběhovém módu.

Ani to vše ale nezakryje skutečnost, podle níž Raving Rabbids zapadá mezi okrajové hry: jako sbírka miniher nemá ambice oslovit běžného hráče a dost možná to budou pouze fanoušci originálu, kteří docení jemný, přesto specifický humor. Co hůř, Rayman v konečném zúčtování selhává také v otázkách technologie (hudební i audio složka je výborná, horší je to s grafikou) a ještě hůř, tolik ceněný multiplayer je nabízen pouze pro vybraně minihry.

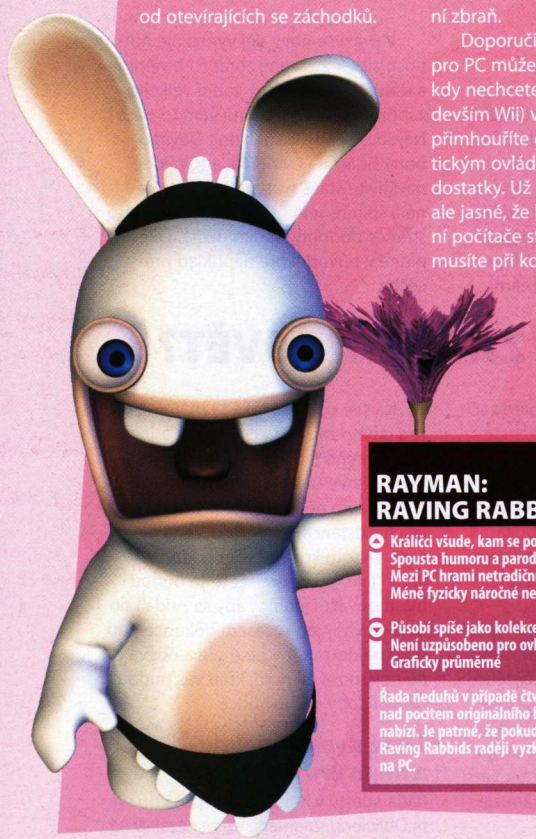
Zhodnocení PC verze

Pokud se na začátku vývoje spekulovalo o vzniku verze pro osobní počítače a jen s obavami jsme přistupovali k jejich potvrzení, byla tentokrát skepse a nedůvěra na místě. Jakkoliv si Michel Ancel dokázal pohlídat předchozí díly a jejich ovladatelnost na staré dobré kombinaci myši a klávesnice, v pořadí čtvrtý (těžko však říct, zda regulérní) Rayman zanechává za jeho prací velkou šmouhu. Raving Rabbids představují nejhůře zvládnutý díl pro osobní počítače v Raymanově historii.

Rayman na PC čelí (až překvapivému množství) dětských nemocí a pitvat se v každém detailu by vystačilo na několik dalších stran. Za vše hovoří již letmý příklad nabíjení při střílecích misích, které probíhá najetím myši nad graficky znázorněný zásobník. Hra ale na „pokyn" vydaný pohybem myši často nereaguje, hráč nervózně kliká, nevšímá si dění na obrazovce a přichází o životy. S myší se vůbec váže nejvíce potíží. Potvrzování pomocí tlačítek není dostatečně citlivé a reaguje se zpožděním, extrémní byly tyto problémy v misi, v níž musíte svižně zavírat dveře od otevírajících se záchodků. V takových situacích se (děkujme pánům vývojářům) nabízí možnost použít mezerník, který funkci levého tlačítka myši (povětšinou) supluje (obecně je řadu miniher umožněno hrát zvlášť na myši a klávesnici, kdy se může do zápolení zapojit další člověk – typicky bude jeden z hráčů pohybovat myší a druhý stisknutím klávesy střílet/ničit/potvrzovat).

Zmíněné neduhy nicméně zachraňuje nízko položená obtížnost, která vám prakticky nedovolí se v průběhu hry zaseknout. Jistě, ke splnění aktuálního kola testů je nezbytné vyhrát tři ze čtyř miniher, z nichž vám pojetí té či oné může způsobit komplikace. Jen zcela výjimečně se však stane, že byste v jednom kole potkali právě dvě neoblíbené mezihry. A tak hra ubíhá, hráč se občas baví, čas od času strádá a k duhu mu přijde i porce lehkého humoru, kterou je čtvrtý Rayman nasáklý. Na druhou stranu, nepřijde žádné grafické okouzlení, když ani na nejvyšší detaily Rayman nepřináší vizuální zážitek, který by se výrazněji lišil od ostatních verzí hry. Technologická výhoda se tím maže a s ní i další potenciální zbraň.

Doporučit Raving Rabbids pro PC můžeme jen v případě, kdy nechcete okusit jinou (především Wii) verzi hry: snáze tak přimhouříte oko nad problematickým ovládáním a dalšími nedostatky. Už z podstaty hry je ale jasné, že hra není pro osobní počítače stavěna. A s tím musíte při koupi počítat.



RAYMAN: RAVING RABBIDS **6,1**

VERDIKT

- (+) Králíčci všude, kam se podíváte
- (+) Spousta humoru a parodie
- (+) Mezi PC hrami netradiční koncept
- (+) Méně fyzicky náročné než Wii verze
- (–) Působí spíše jako kolekce freeware her
- (–) Není uzpůsobeno pro ovládání na PC
- (–) Graficky průměrné

Řada neduhů v případě čtvrtého Raymana vítězí nad počtem originálního herního zážitku, který nabízí. Je patrné, že pokud máte možnost, Raving Rabbids raději vyzkoušejte jinde než na PC.

Zhodnocení Wii verze

Stačí si dát pět a pět dohromady a je vám jasné, kde mohla kvést Raving Rabbids pšenka – na platformě, jejíž ovládání je stejně netradiční jako sama podstata hry. Téměř každá minihra ždímá možnosti Wii ovladačů na maximum. Rychlými pohyby nahoru a dolů budete dojit krávu v jedné z miniher nebo se snažit rozpohybovat samotného Raymana, jindy budete mácháním ovladače likvidovat z nor vylézající králíky, abyste ve střílejících misích využili obou z ovladačů – jeden pro zaměřování a střelbu, druhý pro nabíjení. Ovládání pomocí prvků konzole Wii je návykové a teprve s ním vyniká nápaditost jednotlivých miniher. Srovnáme-li zážitek, kterého se hráči dostane na různých platformách (řeč je především o námi odzkoušené PC verzi), pak Wii verze svou konkurenci předhání o několik „králičích" délek.

Přesto se Raymanovi ani zde nevyhnuly problémy. Reproduktor na Remote ovladači je využíván stejně jako ostatní součásti ovládání, což s sebou přináší spíše negativní důsledky. V minihře, v níž musíte provést prasátko obdobou minového pole, jste naváděni kvičením, které vychází právě z reproduktoru ovladače. Zvuky jsou však až přespříliš tlumené a dokončit misi dá řádně zabrat. Nebudeme vám lhát ani co se týče náročnosti her: pokud ze sebe vydáte maximum, ruce z rychlých pohybů zabolí. Na PC jste však nuceni co nejrychleji mačkat dvojici kláves, což připomíná neoblíbený způsob ovládání většiny atletických her. Máchání rukama s Wii ovladači nejenže lépe vypadá, ale je také o třídu zábavnější. V mém případě to potvrdily i postřehy přítelkyně, která při prvním kontaktu s PC verzí označila Raymana za uhozenou šílenost – toto hodnocení však po zahrání na Wii přehodnotila na zábavnou šílenost.

Na začátku jsem Raving Rabbids označil za party game a tou také je – pouze však na Wii a z logických důvodů, které si dokážete sami odvodit. Řadu miniher si můžete rozdat přímo proti dalšímu hráči, jindy se v plnění úkolu simultánně střídáte. Podobné omezení ale nehraje zásadní roli, důležité je poměřování dosažených výkonů a hecování se, které je zde násobeno pohybovým skotačením u konzole. Pokud existuje důvod, proč obhájit vznik série miniher na úkol klasické plošinovky, je jím právě verze pro Wii. S ní je Rayman skutečně tou směsicí zábavy a originality, kterou si věrní fanoušci slibovali.

RAYMAN: RAVING RABBIDS **8,3**

VERDIKT

- (+) Králíčci všude, kam se podíváte
- (+) Zábavné díky inovativnímu ovládání
- (+) Spousta humoru a parodie
- (+) Zábava v multiplayeru
- (–) Odlišné od předchozích her série
- (–) Horší technická stránka

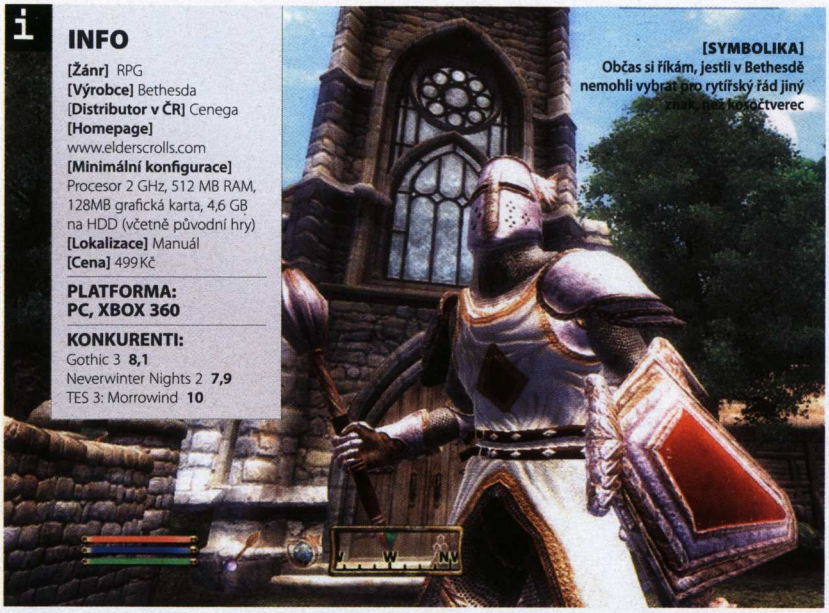
Raving Rabbids je sice pouhou sbírkou miniher, inovativní ovládání konzole Wii mu ale dodává na zábavnosti, kdy budete mít stále motivaci postupovat vpřed – už kvůli nápadům, které Rayman v každé z následujících pasáží skrývá.

INFO

[Žánr] RPG
[Výrobce] Bethesda
[Distributor v ČR] Cenega
[Homepage] www.elderscrolls.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4,6 GB na HDD (včetně původní hry)
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 499 Kč

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

KONKURENTI:
Gothic 3 **8,1**
Neverwinter Nights 2 **7,9**
TES 3: Morrowind **10**



[SYMBOLIKA] Občas si říkám, jestli v Bethesdě nemohli vybrat pro rytířský řád jiný znak než kosočtverec

[KUDY KUDY CESTIČKA?] Pane duchu, kde tady prodávají hamburgery?

TES OBLIVION: KNIGHTS OF THE NINE

Oblivion odpovídá na vydání Gothicu 3

Letošní rok se pro hráče RPG nese ve znamení souboje titánů: Oblivion, Neverwinter Nights 2, Gothic 3, samá pokračování přeslavných RPG, usilují o jejich přízeň. Přestože ani jedna z her nedopadla tak, jak by nekonečným hypem natěšení hráči očekávali, rozhodně nešlo o propadáky: je tedy jen otázkou času, kdy dojde na vydání rozličných přídavků.

Kde je prosím nejbližší quest?

Když jste si dříve něco nahráli do Oblivionu, automaticky se vám v deníčku objevil nový quest a šlo se na věc. KotN je v tomto ohledu jiný – sami se musíte začít ptát lidí kolem a možná se i něco dozvíte. Uvedení do děje je tak mnohem přirozenější (ještě lepší by bylo, kdyby nebylo v poznámkách k instalaci psáno, že se máte začít vyptávat).

V praxi se nový děj vymezuje nutností získat ztracené zbraně i brnění a následně je použít k zabití velkého záporňáka. Nepřipomíná vám to něco? Nejdříve si musíte naklonit Devítku, bohy sídlící na Cyrodiilu, a to tak, že navštívíte staré svatyně jim zasvěcené a splníte sérii úkolů. KotN je po této stránce podobný sériím úkolů, jaké plníte v původní hře například pro cechy.

> **SCHVÁLNĚ: UHÁDNETE, KDO ZACHRÁNÍ SVĚT?**

Bethesda v tomto ohledu zaujala poněkud netradiční postoj, když se rozhodla Oblivion šperkovat vydáváním drobných doplňků, jež si mohou hráči za drobný poplatek stáhnout z internetu – a to jak majitelé PC, tak i Xboxu 360. Knights of the Nine (KotN) shodně zapadá do této škatulky, podobně jako brnění pro koně nebo třeba Wizard's Tower. Ovšem opravdu jen podobně – jde o zatím největší oficiální plugin, za cenu vyšší, než je u novinek do Oblivionu zvykem, ale také nižší, než je obvyklé u nových her či datadisků. Speciální krabicová verze pro PC pak obsahuje kromě KotN i kompilaci všech dříve vydaných oficiálních pluginů.

Nakonec vás vaše nemístná zvědavost zavede do Anvilu, kde byla znesvěcena kaple a její kněží byli povražděni. Jakýsi prorok blábolí o brzké apokalypse, s níž se pojí zlý ničema jménem Umaril the Unfeathered. Schválně: uhádnete, kdo zachrání svět?

Po odhalení jednoduché tajenky se vydáte na pouť Cyrodiilem, která vám zabere něco k deseti hodinám čistého času. To není mnoho, na druhou stranu je zábava poměrně koncentrovaná, obvykle zbytečně necouráte holou krajinou (zvlášť máte-li odhalenou větší část světa, a můžete tak využít kouzla rychlého cestování).

Na své pouti se také seznámíte s dávno zaniklým rytířským řádem, jehož jméno je shodné s názvem hry. Tito rytířové už kdysi proti Umarilovi stáli, ovšem neuspěli zcela. Důkazem jejich existence je jen rozbořená pevnost. Ovšem když se vám podaří artefakty najít, po celém světě se budou hlásit odvážní jedinci, aby se přidali do boje za vaši věc. A časem dokonce ono sídlo najdete stát v plné síle a obývané novodobými rytíři, kteří vás budou zdravit coby svého vůdce.

Ještě dvakrát seknu a mám úroveň

Řada questů v KotN zcela zapadá do světa Oblivionu, znamená to, že nezáleží na

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
You no take candle!

JAK SI NENECHAT ZKAZIT HRU LEVELOVÁNÍM MONSTER

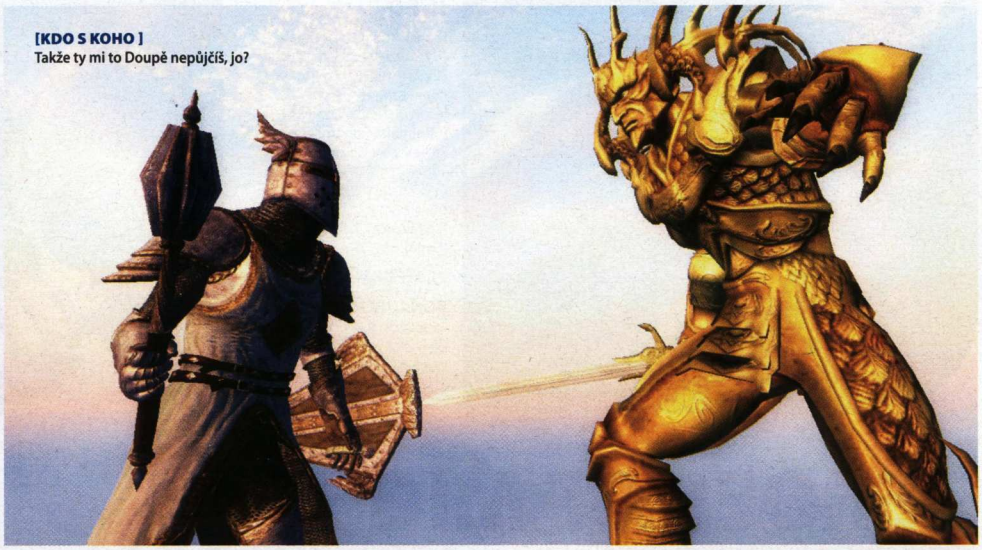
Téma, které hráčům po vydání hry nedalo spát: levelování monster, přeloženo do češtiny přizpůsobování (zvláště deadrických) nepřátel vaší úrovni a s tím související téměř konstantní obtížnost. Mnohým tato vlastnost hry nevyhovuje a snaží se s ní rozličnými způsoby vyrovnat: uživatelskými pluginy, výběrem nepoužívaných skillů mezi primární, aby nepostoupili na další úrovně (a dokončili hru na první úrovni), atd. Měl bych pro vás ovšem řešení jiné, nenarušující hru a přitom nedegradující vývoj vaší postavy.

Pokud směřujete svoji postavu více méně všestranně (máte sice rádi určitý styl boje, ale nebráníte se jiným), vezměte si mezi primární skilly takové, aby vždy jednou byl zastoupen jejich řídící atribut. Moje volba vypadá takto:

- ➔Blade (Strength)
- ➔Conjuration (Intelligence)
- ➔Restoration (Wisdom)
- ➔Marksman (Agility)
- ➔Light Armour (Speed)
- ➔Block (Endurance)
- ➔Illusion (Personality)

Máme zde bojovníka s mečem (případně vezměte Blunt, pokud máte raději tupé zbraně a sekery) a štítem v lehké zbroji (těžkou můžete později dotrénovat) s lukem na zádech. Z magie jsem vybral Conjuration, protože vyvolání daedrické zbraně či pomocníka může zvrátit nejeden souboj, Restoration, neboť léčení se hodí vždy, a Illusion v podstatě kvůli tomu, že zvýšit Speechcraft a Mercantile (také závislé na Personality) není problém. Stejně tak jsem do primárních dovedností nezahrnul snadno zlepšovatelné skilly Stealth, Alchemy a další magické schopnosti.

S takto postaveným charakterem budete získávat úrovně především z boje, což se s postupem času hodí na silnější monstra. Pokud chcete, můžete pomocí ostatních skillů usměrňovat, do jakých atributů dostanete kolik bodů, není to ovšem nezbytné. Teoreticky si takto zajistíte vyrovnaný rozvoj vaší postavy, takže na velmi vysokých úrovních budete umět, na co sáhnete. Hodně štěstí!



[KDO S KOHO]
Takže ty mi to Doupě nepůjčíš, jo?

[RYCHLE!]
Za jak dlouho stihnete v batohu najít svitek s návodem na vyvolání Fireballu?

[POSVĚTTE SI]
Průsvitné obludy jsou totiž potmě vcelku špatně vidět

tom, kdy se na hrdinskou misi vydáte, případně kdy ji přerušíte nebo se k ní opět vrátíte. Nepřátelé se přizpůsobí vaší úrovni, abyste si mohli hrdinský úkol vychutnat v tričku, sandálech a s rezavým mečem, stejně jako oděni do daedrické zbroje. O levelování monster v Oblivionu toho bylo napsáno už mnoho, já se mu blíže věnuji v boxíku.

Celkově si Knights of the Nine můžete představit jako přidání jedné kompletní frakce do světa Oblivionu. Přibude celá řada plně (a kvalitně) nadabovaných postav a vražedných monster, sada tradičních úkolů zapadajících do (vysokého) standardu Oblivionu a nové lokace, mezi nimiž nesmí chybět ani nápadité dungeony.

Tohle vše dostanete za sympatickou cenu a snadno si můžete obohatit již tak dost široké možnosti původní hry. Pakliže jste zatím nevyužili možnosti stáhnout si placené oficiální pluginy, zde je dostanete všechny v jednom balení, což je dalším plusem celé kompilace. Resumé je jasné – máte-li rádi Oblivion, Knights of the Nine vám nemohou ve sbírce chybět. V opačném případě děkuji za pozornost a nashledanou, jistě se uvidíme u některé z dalších recenzí.

TES OBLIVION: KNIGHTS OF THE NINE

8,0

VERDIKT

- ▲ Atraktivní nová frakce
- ▲ Podařená série úkolů
- ▲ Nápadité drobné zásahy do světa
- ▲ Krabicová verze na PC obsahuje všechny oficiální pluginy
- ▼ Přibližně deset hodin hraní je na poměry Oblivionu málo
- ▼ Příběh je jedno velké klišé
- ▼ Chybí nějaké obohacení stávajícího konceptu hry

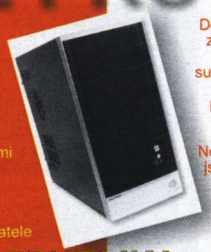
Knights of the Nine představují podařenou sérii questů, točící se kolem legendárního zloducha i stejně legendárního rytířského řádu, a nabízející příjemné rozšíření ke stávajícím herním úkolům.

inzerce

VŠE PRO HRÁČE AŽ NA VÁŠ STŮL!

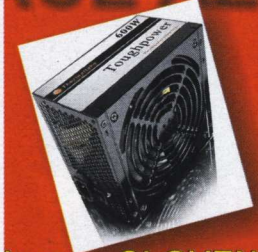
Špičkové počítačové skříně s výkonným chlazením vodou, vzduchem či absolutně tichým pasivním chlazením.

Desítky atraktivních, konzervativních i velmi nápaditých designů v různých cenových kategoriích uspokojí každého i toho nejnáročnějšího uživatele



Dokonalé počítačové zdroje až do výkonu 1100W s velkými supertichými větráčky nebo vodním či pasívním absolutně tichým chlazením.

Nejžhavější novinkou jsou speciální zdroje pro velmi výkonné grafické karty. Prostě to nejlepší zakoupíte u nás.



Supernabídka herních periferií počítaje špičkovými hernímy myšmi, joysticky či klávesnicemi, přes brusle (skatez), držáky kabelů či profesionální herní podložky z různých materiálů až po nejvýkonnější počítače, notebooky či tuningové produkty.

Nás je ráj pro hráče, tak zkuste a posuďte sami.

ČESKÁ REPUBLIKA www.tntrade.cz SLOVENSKÁ REPUBLIKA www.tntrade.sk

Tel: 495 800 720

Největší distributor hardware pro hráče

[FANTASY ZABÍJAČKA]
Jelita, jitrnice – všechno bude

INFO

[Žánr] Budovatelská strategie
[Výrobce] Nival Interactive
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] homm5.cdprojekt.cz
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 128MB grafická karta podporující shadery, 2,5 GB na HDD, původní hra
[Lokalizace] Kompletní
[Cena] 599 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Etherlords **8,5**
Heroes of Might and Magic **8,0**
Warlords **7,5**

DOUPĚ
Video najdete na DVD 12/06

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE

S trpaslíky dobudeme království i republiky!

Všechno je špatně. Válka královny Isabely sice skončila, ale nic není jako dřív. Andělé zmizeli, královna se chová podivně, zaklíná se čistou vírou a obklopuje se podivnou sortou lidí. V Gryfí říši propuká občanská válka, Godric je odvolán z pozice vrchního velitele armády a nahrazen svou dcerou Freydou, která z toho není dvakrát nadšená. A teď ještě ti trpaslíci…

Datadisk k veleúspěšné tahové strategii Heroes of Might and Magic V rozhodně nezačíná jako ráno po úspěšné válce, ale spíše pořádnou kocovinou. Ostatně není se čemu divit, když Isabela není Isabelou, kterou jsme znali z původní hry, ale ortodoxní fanynkou chaosu. Tato záliba ji dovede až k vyvolání války s trpasličí říší na severu, které se však budete muset zúčastnit i vy.

Hammers of Fate pokračují v nastoleném trendu oddělených kampaní, které jsou tři (původní hra jich nabídla šest). První celkem nečekaně opět obstarává hra za Azyl (Freydu), ale díky obměněným jednotkám odpadlíků (prakticky tak vznikla celá nová frakce, kterou ale nemůžete najímat v žádném městě) je rozhodně zajímavá.

Slibovaní trpaslíci coby plnohodnotná strana konfliktu se dostávají na řadu až v následující části. Nabízí sice poměrně jednotvárné jednotky (kromě majestátního chodícího Ohnivého draka samí trpasličí muži), ale vše mění první setkání s runovou magií, jíž hrdinové ze severu disponují. Kromě klasické magie totiž mohou před tahem každé své jednotky použít jednu z naučených run k vyvolání speciálního efektu. Zvolený voják může ve svém tahu zdvojnásobit svůj dosah, útočit dvakrát, je možné oživit 40 % jeho jednotek atp. To vše za drobnou úplatu ve formě surovin (zrychlení např. stojí jednu jednotku dřeva) a s rizikem postupného opotřebování run (bez příslušných schopností je můžete použít v boji jen jednou). Runová magie značně rozšiřuje taktické možnosti hry a vyvažuje o něco slabší jednotky trpasličí říše.

Mise v kampaních jsou obecně dosti přelétavé. Vlastní základny se dočkáte výjimečně, a tak se většinu času budete muset spolehnout na síly svého hrdiny. Tím se poněkud zvýšila obtížnost, protože často stačí dva nepovedené souboje a po ztrátě důležitých částí armády můžete začít znovu. Rovněž vás tím hra tlačí k výběru partyzánských schopností (diplomacie, magický výhled, logistika). Ale co – zbylé možnosti vývoje si můžete vyzkoušet třeba v nových mapách (5 pro single-player, 10 pro hru více hráčů) nebo si pomocí generátoru vytvořit další náhodné (střídavé kvality).

V datadisku rovněž přibyly možnosti z pozdějších patchů – editor misí, speciální bojový režim arény 3 vs. 3, ale i „očekávané novinky". Několik nových neutrálních jednotek (mantikory, mumie), kouzla, artefakty, zasněžené prostředí a velké podzemní trpasličí chrámy. Potěší i karavany, které můžete vyslat z externích líhní, aniž byste je museli pravidelně obíhat s hrdinou.

Hammers of Fate určitě nejsou posledním datadiskem pro Heroes of Might and Magic V. Nová rasa, runová magie a rozšířené možnosti tvorby map však ukazují cestu, po které se tvůrci mohou vydat i příště. Fanoušci jim stále budou vděční.

„TRPASLÍCI NEMAJÍ MOC ZAJÍMAVÉ JEDNOTKY, JEJICH SLABINY ALE PLNĚ VYVAŽUJE NOVÁ RUNOVÁ MAGIE!

TRPASLÍCI Z MORAVY

Už jsme si zvykli, že když chce filmová produkce nadabovat postavy bodrých a vidláckých venkovanů, zvolí pro jejich hlasy některé z moravských nářečí (viz Madagaskar). Ale že tento podraz použije i CD Projekt pro lokalizaci řeči trpaslíků, jsme nečekali. Tož, ale co byste chceli od konópků z Práglu.;-)

[RECEPT]
Zahřáté kuře postavíte na zadní a vyšlete do války

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE **7,9**

VERDIKT

- Trpasličí rasa
- Nová runová magie
- Generátor map a editor misí
- Odpadlíci z Azylu nemají vlastní město
- Trpaslíci mají lehce stereotypní jednotky
- Kampaně jsou většinou „mobilní"

Řemeslně dobře zpracovaný datadisk s novou frakcí a odpadlíky z Azylu v roli třešničky na dortu. Generátor map navíc řeší problém omezené životnosti původní hry.

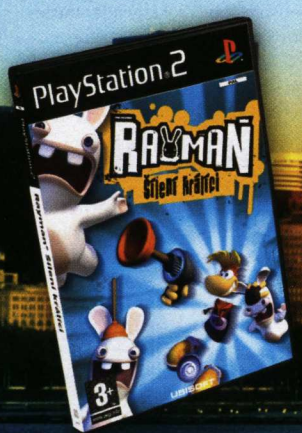
Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Raduje se z maličkostí, chodí na procházky… zkrátka senilní

RAYMAN
Šílení králíci

Invaze už začala!

Kdo je může zastavit?

Mrkni na:
www.raymanzone.com



Hraj více než 70 praštěných miniher až pro 4 hráče. Házej krávy, prasátka nebo králíky nech jen tancovat!

Tas své zbraně a vrhni se do zuřivé přestřelky s gumovými zvony!

Osedlej si prase bradavičnaté nebo třeba netopýra... a hurá do zběsilých závodů s ďábelskými králíky!

3+
www.pegi.info

askaboutgames.com

PlayStation 2

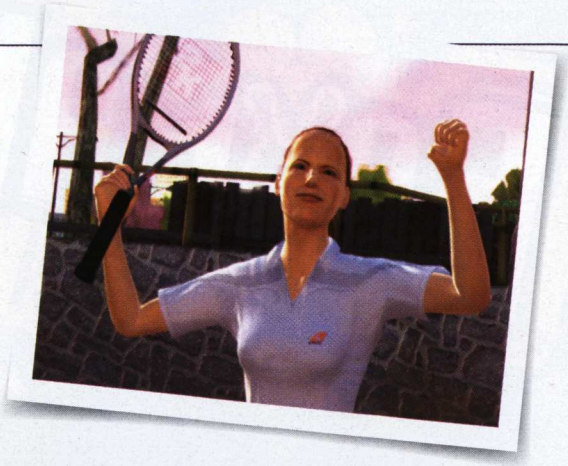
CENEGA

UBISOFT

„PlayStation" jsou registrované obchodní známky Sony Computer Entertainment Inc. Všechna práva vyhrazena. Rayman © Raving Rabbids © 2006 Ubisoft Entertainment. Všechna práva vyhrazena. Rayman, Rayman Raving Babbids, postava Raymana, Ubisoft a logo firmy Ubisoft jsou ochranné známky firmy Ubisoft Entertainment ve Spojených státech nebo jiných zemích. Vydává firma Ubisoft. Vyvinula firma Ubisoft. V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz

TOP SPIN 2

Sport, který se konečně dočkal zpracování na úrovni!



Možná za to může Pong. Jeho sláva v prehistorických herních dobách pomohla překlasifikovat pinkání míčku mezi dvěma hráči na arkádovou hříčku, což zdeformovalo žánr tenisových her na dlouhá léta. Zatímco hokejoví nadšenci si mohli užívat všech 82 zápasů kanadskoamerické NHL v sezóně, vyměňovat hráče a postupovat do play-off, k fandům tenisu se většinou přistupovalo jako k malým dětem, které si chtějí jen zapinkat a jít. Pár zápasů, sem tam nějaký turnaj, a když jste byli hodně hodní, dokonce i licence na grandslam. Top Spin však pozvedl prapor v boji za záchranu sportu džentlmenů a druhý díl jeho dílo dokončil – konec útlakům, tenis je opravdu sport!

Jahody se šlehačkou

Co to znamená? Hra se chová jako opravdový simulátor tenisového světa včetně všech jeho nezbytných aspektů. Třeba opravdového žebříčku 200 nejlepších tenistů. V průběhu kariéry, kterou začínáte jako neznámý zelenáč, se ocitáte na jeho chvostu a jen výhrami se dostanete výš. Ale také níž, pokud se vám nebude dařit. Filozofie hry je naprosto otevřená a nikdo vás nenutí do roka vyhrát Wimbledon, naopak v první sezóně můžete v Londýně leda tak prodávat jahody se šlehačkou, protože na kurt vás s renomé 180. hráče na světě vůbec nepustí.

Hra se rozjíždí pomalu a rozvážně. Zpočátku musíte místo objíždění turnajů (na které se až na výjimky stejně nemůžete kvůli slabé pozici přihlásit) věnovat čas tréninku. Svého hráče budujete prakticky od nuly a výběrem typu tréninku formujete jeho přednosti a slabiny. Zlepšování se děje pomocí tradičních „miniher" – sestřelování zdi, kuželů, strefování se do určitého místa apod.

Můžu na French Open?

Tím ale vývoj sportovce nekončí! Hra je na poměry žánru „roztahaná" a ani po pěti sezónách nemáte ze svého alter ega dokonalého hrdinu, jenž porazí Federera s jednou rukou v kapse. Pořád je na čem pracovat, co vylepšovat.

Zatímco v prvních sezónách budete cestovat mezi několika lokálními turnaji a každé vítězství bude důvodem pro velkou oslavu, později se vaše možnosti značně rozšíří. Ale všeho s mírou! Hra dávkuje nové prvky postupně, takže se jich nezahltíte a pořád se máte na co těšit. Radost z prvního vítězství na turnaji, první účast na grandslamu (a drtivá porážka od nasazeného Grosjeana), marný boj o místo v národním daviscupovém týmu. Takhle má vypadat sportovní hra! O účasti na turnaji se rozhodujete sami a musíte dobře zvažovat, zda se vám vyplatí potrénovat před French Open, nebo se pokusit vyhnout kvalifikaci prostřednictvím úspěšného tažení na jednom z přípravných turnajů.

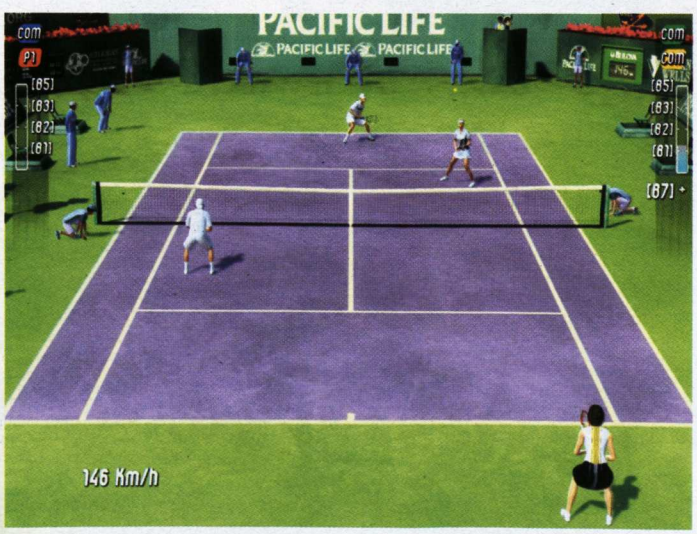
Do toho se pletou různé nabídky od sponzorů, výzvy k utkáním s hvězdami či exhibiční debly. Tenisový svět se před vámi rozprostírá v celé své šíři a je jen na vás, zda se budete soustředit na kariéru a raketový posun na žebříčku, nebo se budete účastnit různých vedlejších akcí a sbírat odměny a bonusy.

Nerušte, trénujeme s Rogerem!

Top Spin 2 se chlubí více než dvacítkou reálných tenistů (Federer, Hewitt, Myškinová, V. Williamsová a další), které doplňují řady „bezejmenných". Nutno dodat, že to ničemu nevadí (ostatně kdo zná hráče z druhé stovky žebříčku, že?), navíc jsou jména vybírána v souladu s národními zvyklostmi, což působí přirozeně. Pouze český chlap s vousy by se nemusel jmenovat Nikol Benešová, ale nebuďme hnidopiši – tvůrci pravděpodobně jen nepronikli do tajů koncovky –ová v tuzemských příjmeních.

Dění v zákulisí zdatně sekunduje zpracování samotných zápasů. Čtyři základní tlačítka pro údery tvoří nezbytný základ výbavy každého tenisty. Jen na přímý úder se ale můžete spolehnout! Topspin, lob či sekaný úder může v závislosti na postavení sportovce, náročnosti pozice a schopnostech letět doprostřed kurtu nebo i klidně k tribunám. Musíte se proto učit, kdy použít ten který úder, protože se základním

> **TOP SPIN 2 JE DOKONALOU HROU S JEDNÍM PROBLÉMEM: NEZVLÁDNUTÝM OVLÁDÁNÍM**



Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Raduje se z maličkostí, chodí na procházky... zkrátka senilní

INFO

[Žánr] Tenisový simulátor
[Výrobce] Aspyr
[Vydavatel] Neoznámen, pravděpodobně Cenega
[Homepage] www.topspin2.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4,5 GB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

KONKURENTI:
Top Spin **8,3**
Virtual Tennis **8,0**
Tennis Master Series **6,0**

moc bodů neuhrajete, a když se budete vše snažit odehrávat s rotacemi, budou vaše míčky létat do autu či do sítě.

Postupem času však ani zvládnutí čtyř úderů nestačí a ke slovu se dostávají riskantní údery, které v souladu se svým názvem vyžadují značnou dávku umění a schopností odhadnout, kdy přesně míč zasáhnout.

Malé překvapení – nedá se to hrát!

Protivníci se chovají velice přirozeně. Liší se schopnostmi, oblíbenou taktikou i silou úderů. I ten nejslabší není tak hloupý, aby se nepokusil vás přehodit u sítě, na rozdíl od Tima Henmana však jeho lob skončí většinou v autu. Síla protivníků se pochopitelně přímo úměrně zvyšuje s věhlasem turnaje, což znamená, že nebudete vždy jen vítězit, ale okusíte často i hořkost porážky. Holt na grandslamu nikdo nevyhrává hned napoprvé.

Po neúspěšném turnaji ale nemusíte končit s kariérou a znechuceně odhazovat raketu. Díky dlouhodobému tréninku není nic ztraceno a příště se můžete na kurtu objevit s novými schopnostmi a přesnější rukou. Nebo také ne. Lendl taky nikdy nevyhrál Wimbledon, a přesto byl světovou jedničkou. I vy si můžete vytvořit specialistu na antuku nebo třeba tvrdé povrchy. Možnosti hry jsou obrovské, liší se pochopitelně ženský a mužský tenis, jsou tu čtyřhry s úplně jinou strategií, pokud jste u počítače dva, můžete využít některé ze zábavných hříček, či vyzkoušet multiplayer.

Top Spin 2 je zkrátka dokonalou tenisovou hrou. Bohužel tato dokonalost má jednu šmouhu na kráse, zato však obrovskou, o velikosti výstřihu Anny Kurnikovové. Ovládání je naprosto nemožné, debilní, idiotské. Tvůrci se totiž rozhodli v záchvatu inovativnosti využít myši (kterou jinak celá hra věrna konzolové předloze ignoruje) k ovládání pohybu sportovce. Hrůznost, která z toho vyplývá, možná není na první pohled patrná, ale jen si zkuste představit, že byste v nějaké jiné hře jezdili s myší po stole, přemýšleli, jestli zrovna vlastně běžíte doleva nebo doprava (u myši totiž na rozdíl od zmáčknuté šipky nevíte, kam přesně ukazuje), a ještě se u toho soustředili na dění na obrazovce. Tragédie!

Patch, který by umožnil využít šipek, momentálně neexistuje, a tak jediným řešením zůstává použití jakéhokoli gamepadu. Bez něj si od hodnocení této tenisové nirvány odečtěte klidně i tři body.

TUNING SPORTOVCŮ

Ladění výkonu a vzhledu není doménou jen závodních her typu NFS. I Top Spin se chlubí svým tuningem – sportovce jednak vylepšujete tréninkem, zároveň však můžete uzavírat smlouvy s různými firmami a rovněž navštěvovat jejich obchody a vybavit svého tenistu značkovým zbožím všech barev a typů. Jen pozor, abyste se pro samotné vybírání dostali vůbec na kurt!

TOP SPIN 2

8,6

VERDIKT

- Realistické pojetí
- Fungující žebříček
- Spousta turnajů
- Absolutní volnost konání
- Sympatické doplňky (sponzoři, trenéři atp.)

- Naprosto ******* ovládání
- Pár dalších chybiček

Skvělý tenisový simulátor s fungujícím žebříčkem, sportovní logikou, tréninkem a spoustou dalších sympatických drobností. Škoda, že v něm řádil šotek, který z nepochopitelných důvodů vymyslel „naprosto revoluční ovládání", které je v praxi absolutně nepoužitelné.

• Největší síť specializovaných prodejen •

• novinky • hity • www.jrc.cz •

JRC • Svět počítačových her •

Brno, OC Velký Špalíček, Mečová 2; **tel:** 543 237 351; **e-mail:** spalicek@jrc.cz • **Brno**, OC Futurum, Vídeňská 100; **tel:** 547 214 020; **e-mail:** brno.futurum@jrc.cz • **Č. Budějovice,** OD PRIOR, Lannova 22; **tel:** 386 702 268; **e-mail:** budejice@jrc.cz • **Hradec Králové,** OC Futurum, Brněnská 1825/23a; **tel:** 495 273 866; **e-mail:** hradec@jrc.cz • **Jihlava,** Masarykovo nám. 6; **tel:** 567 308 802; **e-mail:** jihlava@jrc.cz • **Liberec,** NC DELTA, Fügnerova ul. 667/7; **tel:** 485 108 398; **e-mail:** liberec@jrc.cz • **Olomouc,** OC Haná, Kafkova 8; **tel:** 585 319 436; **e-mail:** olomouc@jrc.cz • **Ostrava,** OC Fenix, Čs. Legií 885/7; **tel:** 596 111 912; **e-mail:** ostrava@jrc.cz • **Pardubice,** OD Grand, Nám. Republiky 1400; **tel:** 466 510 299; **e-mail:** grand@jrc.cz • **Plzeň,** OC Tesco, Rokycanská 1424; **tel:** 377 260 886; **e-mail:** plzen@jrc.cz • **Praha 1,** PC Shop, Vladislavova 24; **tel:** 224 948 511; **e-mail:** pcshop@jrc.cz • **Praha 5,** OC Metropole - Puntanela, Řevnická ulice; **tel:** 257 951 341; **e-mail:** zlicin@jrc.cz • **Praha 5,** OC Nový Smíchov, Plzeňská 8; **tel:** 251 512 708; **e-mail:** andel@jrc.cz • **Praha 5 (Zásilková služba),** Naskové 3; **tel:** 257 189 520; **e-mail:** direct@jrc.cz • **Praha 9,** OC Letňany, Veselská ul. 663; **tel:** 286 920 020; **e-mail:** letnany@jrc.cz • **Praha 4,** OC Chodov, Roztylská 2321/19; **tel:** 272 075 338; **e-mail:** chodov@jrc.cz • **Teplice,** OC Olympia, Srbická 464; **tel:** 417 562 124; **e-mail:** teplice@jrc.cz • **Zlín-Malenovice,** OC Centro, 3. května 1170; **tel:** 577 158 321; **e-mail:** centro@jrc.cz

• skvělé hry • široká nabídka • super ceny •

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Že neznáte deskovou strategii Warhammer? Nevadí, alespoň nemáte s čím srovnávat

Desková strategická hra Warhammer bude slavit za dva roky pětadvacetiny a její popularita stále narůstá. Není se proto čemu divit, když si ji jako předlohu vzali vývojáři z Black Hole Games na mušku při tvorbě své počítačové strategie. Přesuneme se tak do světa meče a magie, kde proti sobě stojí hrůzné síly Chaosu a spojenectví dobra. Můžete se postavit na obě strany, ale nic mezi nehledejte.

Z patnáctky ras, kterými oplývá předloha, byly na každou stranu konfliktu vybrány dvě. O záchranu světa se snaží lidská Říše s renesanční technikou, stojící po boku Vzneseným Elfům, kteří bojují pomocí tradičních zbraní svého lidu – luků a kopí. Proti nim se postavila další vlna krvežíznivých barbarů Chaosu, jež byli donuceni spojit své síly s podlou rasou podzemních Skavenů – zmutovaných krys v obřích počtech, vlastnících šílenou magickou techniku. Je na ně však spoleh asi jako na ... na proradné krysy.

Zabít příběh, ano, ano

Každá ze stran také získala jednu kampaň, v níž se snaží dosáhnout svých cílů. Střídavě přitom hrajete za obě rasy a postupujete po předem vyšlapaných cestách. Ano, občas se vyskytne možnost vybrat si, zda půjdete do dobrovolné bitvy o pár magických cetek, ale většinou je rozhodování na úrovni času, kdy na další cíl kliknete. Člověk by čekal alespoň zajímavý příběh, jenž překvapí a uchvátí. Bohužel ten se však před vydáním hry sbalil a naposledy byl viděn s kufry na hranicích Ugandy.

Upřímně řečeno, kampaně příběh mají, spíš se ale jedná o záminku, proč střídat bitevní podmínky. Nakonec se tak z chyby stala výhoda a namísto tupých bitev narazíte na rozličné úkoly. Samozřejmě, bojovat se bude, ale jednou je třeba překazit protivníkovu hrdinovi snídani jeho smrtí, podruhé ubránit hrad před pomstychtivými krajany, jindy zase tvrz sami dobýváte. Bitvy jsou různé, taktika „znič vše živé" však slaví úspěch za všech podmínek.

Lebky pro trůn lebek

Tento přístup si však může dovolit pouze příznivce Khorna – boha krve. Ostatní strany si musejí najít svoji strategii, pomocí níž dosáhnou kýžených výsledků za co možná nejmenších ztrát. V průběhu tažení se vaše jednotky a hrdinové zlepšují a vzhledem k přísným omezením na jejich počet v boji není radno zkušený regiment ztratit. Mimo bitvu však můžete své muže (Elfy, Krysy) hýčkat doplňováním jejich počtů, lepšími zbraněmi, pohodlnější zbrojí a všerůznou další výbavou. Pokud nebyly ztráty tak velké, že měšec se zlaťáky vyprázdníte hned při pohledu na vaše zdecimované mužstvo. Zdroje nejsou štědré, a tak si rychle zvyknete vojáky neztrácet.

Co však zamrzí více než ztráta nějakého vojáčka-základáčka, je smrt hrdiny. Ostatně, v kampani většinou ztráta značí konec vašeho snažení a nabídku opakovat misi na nižší obtížnost. Nemusíte se bát, že by váš heroj

„HRDINA ZVLÁDNE SÁM VYMLÁTIT CELÝ REGIMENT PROTIVNÍKŮ, ZATANČIT NA JEJICH MRTVOLÁCH A VYRAZIT DO DALŠÍCH BOJŮ"

INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Black Hole Games
[Vydavatel] Cenega
[Homepage]
www.markofchaos.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 3 GB na HDD
[Lokalizace]
Manuál (příští rok titulky)
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Medieval 2: Total War **9,0**
Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade **8,3**
Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2 **8,7**

[KRYSY ÚTOČÍ] Skaveni se vydávají zaujmout bojové pozice

byl nějaké ořezávátko, do kterého stačí strčit a už se válí v krvi. Pokud se o něj budete starat, zvládne sám zmlátit celý regiment protivníků, zatančit si na jejich mrtvolách a vydat se vstříc dalším nástrahám. Slouží mu k tomu až jednadvacet dovedností, jež se může při získávání bojových zkušeností naučit. Jedna sedmice se zaměřuje na hrdinovy síly a kouzla, další pak na vedení vašeho vojska, třetí část je věnována soubojům.

Čestný souboj za Císaře

Když se dva hrdinové střetnou, s největší pravděpodobností vyzvou jeden druhého na souboj. V tu chvíli jsou nedotknutelní kýmkoliv jiným, vytvoří kolem sebe plamenný kruh a bojují na

život a na smrt. Je sice zábavné bitvy v malém měřítku sledovat, ještě lepší je však vašemu veliteli nějak pomoci. Buď na něj můžete pokřikovat pokyny, jak má bojovat, čili vybírat mezi útočným, obranným a soustředěným stylem, nebo zkusíte využít některé z jeho schopností. Dovednost useknout jedním úderem protivníkovi hlavu se v takovýchto situacích hodí.

Vítězství v podobném souboji ale povětšinou nemá valný vliv na bitvu. Nejednou se mi stalo, že jsem sice protivníka zbavil tíhy bytí, následně však byl můj vítězný hrdina doražen okolními vojáky. Stejně tak zamrzí situace, kdy máte po určitý čas bránit pevnost, postavíte svého šampióna na hradby a těsně před vypršením limitu jej zasáhne zbloudilá dělová koule. Bránění pevnosti je spíše traumatizující zážitek, kdy je nejlepší vyrazit za hradby a prostě protivníky pobít. Musíte však v tu chvíli být stále na pozoru, protože se jistě objeví nějaké beranidlo, jež projede bránou a díky jeho neuvěřitelné odolnosti jej nerozbijete dřív, než obsadí hrad.

Na druhou stranu mi právě tento obléhací stroj ukázal umělou „demenci" protivníka. Kontrolní otázka: Co udělá beranidlo, vzor 47, když dojede k otevřené bráně? Ano, správně, to také, ale hlavně vjede dovnitř, nechá bránu za sebou zavřít a pak způsobně počká na najíždějící jednotku rytířů, která jej promění v třísky na podpal. Podobně se přitom chovají i ostatní jednotky, prostě podle skriptů napochodují do pozic a nechají se zmasakrovat. Ať hrajete kampaň podruhé, nebo jen opakujete mise, budou protivníci nabíhat stále stejně.

CO JE GOLDEN DEMON?

Deskový Warhammer přináší nejen možnost hrát epické bitvy, ale také starat se o svoje modely vojska. Ty se však prodávají nenabarvené, takže je na každém, jak si s nimi vyhraje. Každým rokem je pořádána soutěž Golden Demon, v níž jsou nejlépe namalované modely oceněny. Ostatně, stačí se podívat na uk.games-workshop.com/goldendemon/ a uvidíte sami, že Warhammer nejsou jen bitvy.

[NÁS MNOGO]
Výjimečně nemají krysy přesilu

[PŘED BOJEM]
Zatím ještě sešikovaná armáda Říše

Pomůžeme nižším rasám

Pokud si mohu stěžovat na kampaň, která svojí neměnnou povahou znemožňuje znovuhratelnost, musím jedním dechem dodat i pár slov ke hře více hráčů. Zde si můžete libovolně sestavovat armádu ze všech čtyř ras, kdy navíc máte možnost zkusit jednu ze tří podskupin u každé. Vždy jste vázáni finančním limitem, ale je jen na vás, jak jej využijete. Stejně se k vlastní hře pro neustálé technické potíže nedostanete. Pokud se vám to povede, čeká vás chvíle skvělé zábavy, následovaná dalšími komplikacemi.

Z okolních obrázků si můžete všimnout, že se grafika povedla, vojsko vypadá jako různí vojáci, ne sada nakopírovaných figurín, ale to vše nese krvavou daň na oltář hardwarové náročnosti. Je sice krásné, že hra vypadá nádherně, ale pokud se při větším počtu jednotek na bojišti (ne nutně na obrazovce) nedostane počet snímků přes počet prstů jedné ruky, tak je něco špatně.

Mark of Chaos není ve své podstatě špatná hra, ale než se objeví další patche, bude multiplayer nehratelný a kampaň dohraná. Snad jen příznivci stolní verze budou rádi, že jejich armády vypadají dobře, ale na prohlížení obrázků jsou i lepší programy.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS **7,0**

VERDIKT

- Nádherná grafika
- Rozdílné rasy
- Propracovaní hrdinové se spoustou dovedností

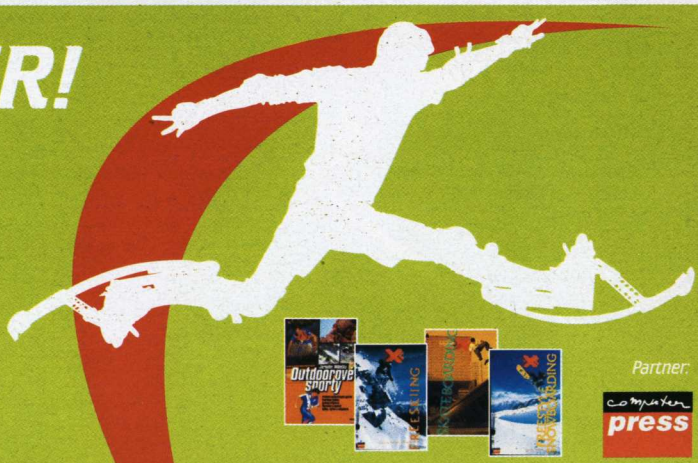
- HW náročnost za hranicí dnešní doby
- Kampaň bez možnosti výběru
- Technické problémy multiplayeru

Povinnost pro hráče stolní předlohy se nevztahuje na ostatní, což je jen dobře. V současné době jsou i lepší strategie, a nebo spíše stejné, jako bude Warhammer: Mark of Chaos po všech opravách.

Petr Kolář, stálý spolupracovník Doupěte
Warhammer je jeho život

inzerce

HRA O POWERISER!
Zkus štěstí na www.poweriser.cz
1. cena: Poweriser
2.-13. cena: knížky z produkce mediálního domu Computer Press
14.-15. cena: trička Poweriser.cz



Partner: computer press

Poweriser.cz

Slosování proběhne 24. 12. 2006

VYPRAVIL JSI 10 000 MUŽŮ, ABY SE VYDALI NA KŘIŽÁCKOU VÝPRAVU.

SNAŽÍŠ SE VDÁT SVOU MLADINKOU PRINCEZNU ZA STÁRNOUCÍHO NEPŘ

A TAKÉ MUSÍŠ POSÍLIT OBRANU, NEBOŤ TVÁ POPULACE SE STÁLE ROZRŮ

PC DVD ROM

NVIDIA the way it's meant to be played

TOTAL WAR

the CREATIVE ASSEMBLY

POWERED BY gamespy

CDPROJEKT

BITVY JSOU POUZE ZAČÁTEK.

Až zařinčí štíty a tví vojáci vítězně potáhnou z bitvy, nesmíš zapomínat ani na svůj národ. Potřebuješ řídit ekonomiku, šířit svou víru a potírat cizí světonázory. Také bys měl vdávat princezny a získávat tak nová a nová území. A v neposlední řadě tě čekají i války s nepřáteli. V letech 1080 – 1530 musíš uplatnit všechen svůj um a taktiku a stát se absolutním vládcem středověkého světa.

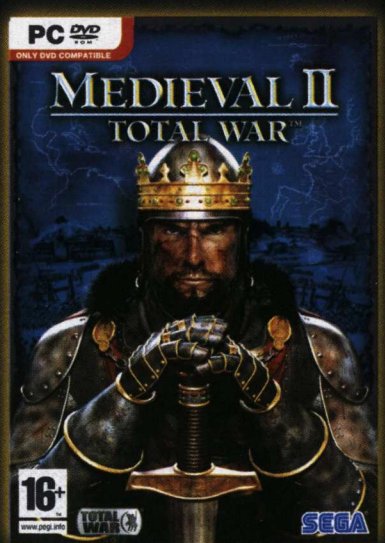
U KAŽDÉ HRY TIŠTĚNÁ MAPA SVĚTA A PLAKÁT JAKO DÁREK!

ÁTELSKÉHO GENERÁLA.

JIŽ V PRODEJI

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT



USTÁ.

www.totalwar.com

Total War Software © 2002-2006 The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War, Viking Invasion, Shogun: Total War, Mongol Invasion, Rome: Total War, Barbarian Invasion, Alexander and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. GameSpy and the „Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved. Distributed by SEGA Europe Ltd, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9BW.

SEGA®
www.sega-europe.com

DOUPĚ HRA MĚSÍCE PC 12/06

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Absolutní válečná extáze, dějství druhé

Když se řekne Total War, aktivista za mír dostane kopřivku, profesionální voják nadme hruď a fanda této strategické série od Creative Assembly dá výpověď v práci a nakoupí zásoby na dlouhé tažení. I tentokrát je důvodem hlavní náplň Grand Campaing – boj o dominanci v Evropě, který vás zabaví na dlouhé dny a týdny. Vybrat si můžete zpočátku pouze z pěti základních národů (Anglie, Francie, Svatá říše římská, Benátky a Španělsko). Ostatní (dohromady 18) se odemknou v průběhu hraní.

Rozděl a panuj

Tak by se dala shrnout jedna ze dvou hlavních částí hry – tahová. Před vašimi zraky se otevře plastická a s důrazem na detail vytvořená mapa Evropy, na které můžete v roli starostlivého vládce rekrutovat vojska, zvelebovat usedlosti, vysílat poselstva, najímat vrahy na své rivaly nebo plánovat své další kroky. Na to vše jsou nutné peníze.

Ekonomika je klíčem k silnému království. Bez peněz nemůžete téměř nic. Zdrojem vašich příjmů jsou především daně obyvatelstva, zemědělství a v neposlední řadě obchod, tím to ovšem na rozdíl od předchozích dílů nekončí. Objevili se nám obchodníci, kteří jsou přímo, ovšem pod vaším vedením, schopni obsazovat konkrétní produkty znázorněné na mapě. Navíc platí, že čím dále se surovina nebo zboží od vašeho panství nachází, tím více peněz je obchodník schopen z něj generovat. To vás vede k organizování velkolepých obchodních plaveb například na Blízký východ, abyste dostali pod palec místní trh s hedvábím či slonovinou.

Napříč hrou jste zásobováni slušným množstvím úkolů z různých zdrojů. Jejich plnění má své výhody, protože vás za ně nemine odměna. Může se jednat o jednotky, peníze nebo zlepšení vztahů. Záleží na tom, od koho jste úkol dostali. Vaše šlechta je jedním z hlavních poradních hlasů, který vám zadává úkoly. Jejich neplněním nic neztratíte, je to přece jen vaše šlechta. Ale návrhy od papeže nebo od cechu, to už je jiná káva. Neuposlechnutí má často za následek nepříjemné klesnutí reputace a v případě papeže i exkomunikaci, tedy vyloučení z církve.

Nena***te papeže

Víra byla nedílnou součástí středověké společnosti. Pro vás jako vládce království je důležité udržovat vysoké procento věřících na svém panství. Nerovnováha v náboženství může vést k nepokojům, v případě křesťanů se dostanete do křížku s papežem a to je mocná figura. Svatý otec nad všemi křesťany drží ochrannou ruku. Zpravidla vás varuje, a pokud neuposlechnete, zahemží se to u vás inkvizicí, následně jste exkomunikováni a posledním hřebíčkem bývá křížová výprava proti vám.

[1] Král je mrtev

[2] Je čas na nového krále, mě

[3] Shromážděte se, chlapi, Harald čeká u Hastingsu!

Křížové výpravy doznaly značného vylepšení. Už se nejedná o jednu sólo výpravu, ale papež udá cíl výpravy a křesťanské frakce dostanou formou úkolu upozornění, že by se měly připojit. Na jedno město může v nejhorším případě táhnout i osm různých křížových výprav a to vás už naučí respektovat Vatikán.

DOUPĚ
Video najdete na DVD 11/06

Města, cechy, intriky

Další novinkou je rozdělení měst na dva odlišné typy. Hrad a město. Zatímco město v klidu prosperuje, obyvatelé

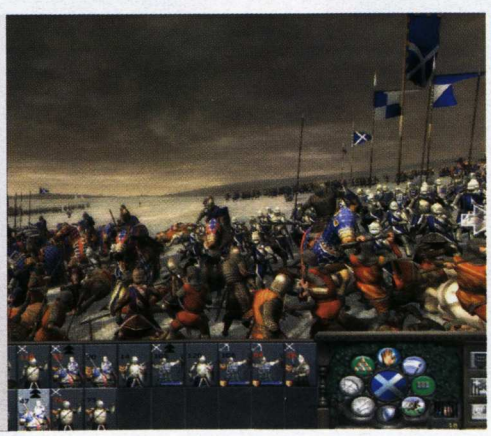
„JÍZDA PŘEORÁVÁ FORMACE PROTIVNÍKA, A KDE PROJEDE, STO LET TRÁVA NEROSTE A ZŮSTÁVAJÍ MRTVÍ"

INFO

[Žánr] Tahová strategie s real time 3D bitvami
[Výrobce] Creative Assembly
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] www.totalwar.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Rome: Total War **9,5**
Imperial Glory **8,0**
Civilization IV **8,7**



[LOV] Lov na rytíře, v hlavní roli polští halapartníci

[4] Pokud to půjde dobře, večer zajdeme na Arsenal [5] Jen aby hrál Rosický… [6] Do zbraně!!!

tloustnou a platí čím dál vyšší daně, aby taky panovník mohl tloustnout, hrad je jiná liga. Je to centrum přípravy na válku, váš opěrný bod na cestě za dominancí a vaše poslední útočiště před nepřáteli. Obě sídla mají své výhody i negativa a vyplatí se nad jejich rozmístěním přemýšlet. Naštěstí můžete města relativně svobodně přestavovat na hrady a naopak.

PŘÍMO PŘED OČIMA SE VÁM MĚNÍ BANDA PRIMITIVNĚ OZBROJENÝCH KOPINÍKŮ V PROFESIONÁLY V JEDNOTNÉ ZBROJI

Cechy jsou zajímavou novinkou, která lehce vychází ze Shoguna. Cech nemůžete ve městě či hradu založit, musí vám své služby nabídnout sám. Pokud se tak stane, přináší vám to výhody – obchodnický cech produkuje zkušené obchodníky, gildy vrahů překvapivě vrahy, a pokud jste se účastnili křížové výpravy, může se v roli cechu objevit například kapitula Templářů.

S Melem Gibsonem na Anglány!

Armády jednotlivých národů doznaly jistých změn, ale drží se svého vzoru, kterým je původní Medieval a také Rome. Každá strana disponuje slušným množstvím unikátních jednotek, které se vám zpravidla zpřístupní až v pozdějších fázích hraní. Tvůrci respektují historické pozadí, tudíž u Angličanů můžeme nalézt proslulé lučištníky, u Skotů zběsilé horaly s obouručními meči ve stylu Williama Wallace atd. Nesmírně pozitivní věc je upgrade jednotek, kdy se vám doslova před očima mění banda primitivně ozbrojených kopiníků v profesionály v jednotné zbroji.

Bitvy v Medievalu 2 jsou druhou hlavní fází hry, která však díky svému zpracování často zaujme nejvíce. Řady obrněnců se s mohutným řevem vrhají na protivníka, jízda přeorává formaci nepřátel a kde projede, sto let tráva neroste a zůstávají jen mrtví. Vzduch je nedýchatelný, protože je plný štiplavého kouře ze zapálených projektilů. Všude třeskot zbraní, křik, chroptění, filmové výjevy v soubojích jednotlivých pěšáků, kupení mrtvol. To je středověká atmosféra bitvy v Medieval 2 Total War. To je první dojem, který vás uchvátí a nepustí. To je 3D koření skvělé 2D deskové strategie… mno a teď střízlivěji.

Bez taktiky to nejde

Klasické rozvrstvení jednotek je zárukou zábavy v 3D bitvách. Kopiníci jsou účinní proti jízdě, ale pěchota pro boj zblízka je rozseká na kusy. Jízda zase válcuje pěchotu a lukostřelce, dokud se pěšáci nesrazí do nějaké husté formace, kdy jsou ovšem extrémně zranitelní střelbou z luků a kuší. High end jednotky ke všemu často kombinují dvě a více výhod, čímž se stávají nepříjemným oříškem na bojišti nebo pomyslným esem v rukávu, pokud jimi disponuje váš vládce.

Ovládání nedoznalo žádných větších změn, což není na škodu. Největším problémem bylo a je hledání cesty pro jednotlivé vojáky a regimenty. Což o to, oproti Rome je skok milový, ale stále tu zůstává nepříjemná pachuť bezmoci, kdy vámi naplánovaný útok nevyjde kvůli nějakému osamocenému balvanu v cestě. Ten totiž dokonale rozbije formaci a často vám znemožní efektivně využít zteče nebo nastrčení kopí proti útočící jízdě. Obléhání měst je dalším problémem, obsazení hradeb je již dokonalé, ale pohyb ulicemi zůstává porodem tisícihranného monolitu, který disciplínu vašich vojsk a vaši brilantní strategii mávnutím kouzelného proutku degraduje na tupé přetlačení se v úzkých uličkách. Naštěstí se těmto problémům dá vyhnout, pokud o nich víte.

Medieval 2 je povedeným pokračováním série Total War. Skvělá grafika, vynikající hudba a vylepšený systém animací vás pohltí nebývalou měrou. Sledovat bojující vojáky, jak doráží jeden druhého, jak se kryjí nebo umírají, je nádherným zážitkem, který podtrhuje celkový dojem ze hry. Zůstává pár stinných míst v ovládání jednotek a ztrátě orientace ve větších konfliktech, ale to jsou spíše pihy na kráse tohoto skvělého kousku. Středověk taky nebyl žádný med!

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR **9,0**

VERDIKT

- Povedený remake se spoustou nových prvků
- Monumentální bitvy unikátního stylu
- Atmosféra středověku
- Skvělá grafika – bojiště, jednotky, hrady
- Nádherná a stylová hudba

- Pohyb jednotek v obtížných lokacích
- Poněkud komplexní ovládání království
- Slušná náročnost na hardware

Skvělý přírůstek do rodiny Total War, navíc povedený remake původně nejúspěšnějšího dílu Medieval. Skalní příznivci této série nebudou zklamáni, nováčky uchvátí.

Marek Berka
stálý spolupracovník Doupěte

INFO

[Žánr] Adventura
[Výrobce] Telltale Games
[Vydavatel] Telltale Games
[Homepage] www.telltalegames.com/samandmax
[Minimální konfigurace] Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 80 MB na HDD
[Lokalizace] Žádná
[Cena] 8,95 dolarů za epizodu (asi 200 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Broken Sword: Angel of Death **7,0**
Dremafall: The Longest Journey **8,0**
Syberia **2 8,0**

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Připravuje játra a žaludek na vražedné kombo Vánoce a Silvestr

SAM & MAX EPISODE 1: CULTURE SHOCK

Nový případ seriózního Sama a šíleného Maxe

Šok, smutek, vztek… celá plejáda negativních pocitů cloumala početnou komunitou adventuristů v roce 2004. Důvod? LucasArts ukončili práce na pokračování Sama & Maxe, jedné z nejvtipnějších a nejšílenějších point'n'click adventur všech dob. Po mrzkém mamonu lačnící představenstvo firmy neuznalo eskapády Sama & Maxe za potenciálně ekonomicky slibné a poslalo zdárně se vyvíjející projekt k ledu. Následné rozhořčení hráčské obce bylo více než pochopitelné, stejně jako znechucení samotných tvůrců. Někteří si dokonce sbalili svůj hrníček a vyrazili o vývojářskou společnost dál. Jmenovitě do Telltale Games, kteří mají na svědomí adventuru Bone známou svým epizodním pojetím.

Díky tomu, že práva na detektivní dvojku neuvázla Lucasům za nehty, ale patří duchovnímu otci Sama & Maxe – Stevu Purcellovi, mohlo za přispění už jmenovaných Telltale Games dojít k velkému comebacku. Zádumčivý pes a psychopatický králík se vrátili a na svých monitorech se s nimi můžete pravidelně setkávat až do dubna 2007. Chápete správně, Sam & Max Season 1 se stala dalším žhavým uhlíkem v ohništi epizodního hraní. Zda vám tento formát pravidelného dávkování zábavy je či není po chuti, záleží jen na vás. Ovšem pokud patříte mezi fanoušky původní Hit the Road, rozhodně si nesmíte nechat Culture Shock ujít. Vtip ostrý jako břitva hře rozhodně nechybí a je připraven vám řádně pořezat bránici.

První epizoda se točí kolem řádění tria dětských televizních hvězd sedmdesátých let pod okny kanceláře Sama & Maxe. Dávno vyčichlá dětská trojka z nějakého podivného důvodu propaguje další bývalou dětskou rádoby-hvězdu – podivnou existenci jménem Brady Culture. Ten v současnosti pracuje pro televizní kurz cvičení očí jménem Eye-Bo. Vypátrat, o co se jedná a co vlezlo všem na mozek, je právě váš úkol. A věřte, že se při detektivní práci skvěle pobavíte a smíchy si skoro vykloubíte sanici. Tedy pokud máte dostatečné znalosti angličtiny, která zde není nejjednodušší, a pochopení pro mírně úchylný a poněkud specificky americký humor.

> **SAM & MAX SEASON 1 SE STALA DALŠÍM ŽHAVÝM UHLÍKEM V OHNIŠTI EPIZODNÍHO HRANÍ**

Tvůrci Bone se nezapřou a Culture Shock si bere hodně z jejich prvotiny. Shodný engine, stejný styl rozhovorů, identické uživatelské rozhraní. To bylo v rámci žánru osekáno na naprosté minimum. Jediný kurzor obstará vše od prozkoumávání předmětů, přes interakci s postavami, až po otevírání dveří a chůzi. Během pátraní narazíte pouze na pár použitelných předmětů. Na jejich vzájemnou kombinaci však můžete zapomenout, jako celek se Culture Shock řadí mezi jednodušší adventury. Ostřílený hráč se dokáže první epizodou prokousat za dobu zhruba kolem čtyř hodin, což může být dost podstatné negativum. Jenže celou tu dobu se nonstop bavíte, zbytečně nikde nekysnete a užíváte si brilantně vypointovaných rozhovorů a vtipných situací. Jasně, jednu či dvě slabší chvilky najdete, ale celek si drží vysoký průměr.

I když osobně nefandím přičítání jednoho D do grafiky adventur, Culture Shock je výjimkou. I v plně 3D neztratila detektivní dvojka téměř nic ze svého kouzla a ujetého stylu. Když přičteme podařený dabing i bez hlasů původních herců a líbivý stylový jazzový doprovod, nenajdeme na technické stránce slabší míst. Otázkou tedy zůstává: dokážete skousnout epizodní pojetí, krátkou hrací dobu a s tím související jednoduchou obtížnost? Pokud ano, budete se za svých zhruba 200 Kč pár hodin brilantně bavit. Pokud ne, počkejte do jara na kompletních šest epizod.

SAM & MAX EPISODE 1: CULTURE SHOCK

8,8

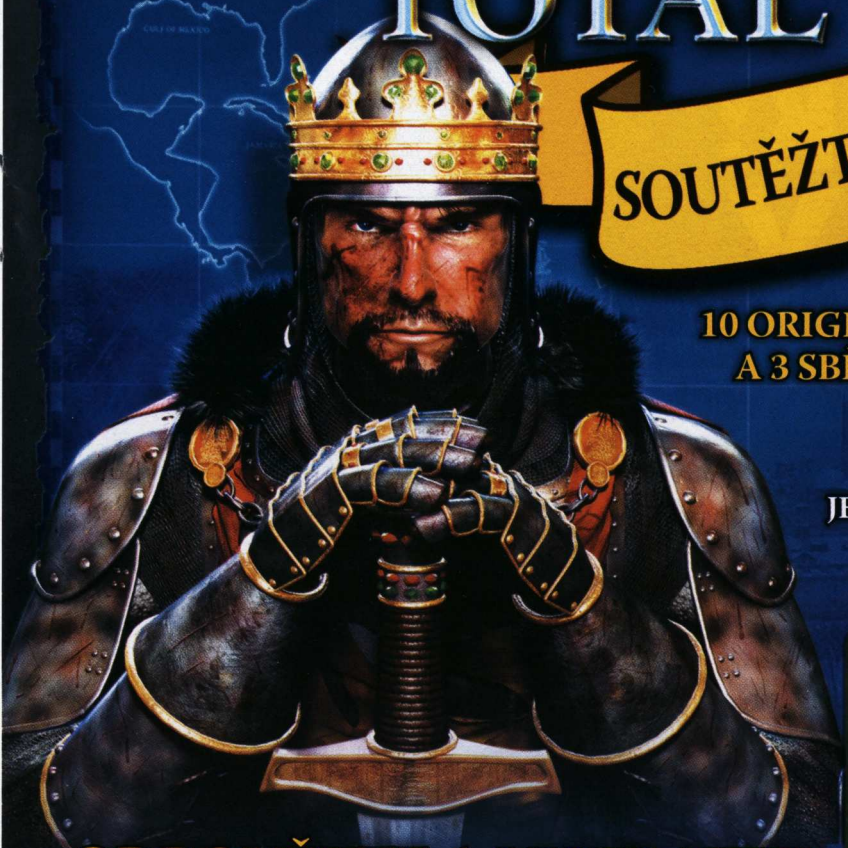
VERDIKT

- Úžasný humor
- Stylové zpracování
- Nenáročné na hardware
- Výborný dabing

- Pro někoho epizodní pojetí
- Jednoduché
- Poměrně krátké
- Jazykově náročné

Značně naklapnutý start nového případu milované detektivní dvojky. Mezi nejpalčivější otázky však patří epizodní pojetí. Hrát teď, nebo čekat na kompletní Season 1? Záleží na vás.

MEDIEVAL II
TOTAL WAR™



SOUTĚŽTE A VYHRAJTE

10 ORIGINÁLEK MEDIEVAL 2: TOTAL WAR A 3 SBĚRATELSKÉ EDICE MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

STAČÍ ODPOVĚDĚT NA TŘI JEDNODUCHÉ OTÁZKY A MŮŽETE PLNĚ PROPADNOUT KOUZLU STŘEDOVĚKU

1. Která událost již časově nespadá do období označovaného jako středověk?
a) doba vlády Karla IV.
b) objevení Ameriky Kryštofem Kolumbem
c) Bitva u Hastings

2. Která hra nepatří do série Total War?
a) Shogun
b) Imperial Glory
c) Rome

3. Kolik stojí běžná a sběratelská edice hry?
a) 199/599 Kč
b) 1 000/2 000 Kč
c) 999/1 499 Kč

ODPOVĚZTE A VYHRAJTE!
903 33 20

SOU DOMED 1X2X3X JMENO PRIJMENI ADRESA

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Medieval. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo Medieval). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOMED mezera odpověď na naše otázky ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DOMED 1A2A3C Adam Novák Brnenska 358 Praha 4 100 00.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 31. ledna 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme v časopise Doupě v únorovém čísle.

CD PROJEKT DOUPĚ PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

STAR TREK: LEGACY

Kapitánův deník, hvězdné datum 334… ah, kašleme na to, prostě uděláme arkádu!

INFO

[Žánr] Taktická arkáda
[Výrobce] Mad Doc Software
[Vydavatel] Bethesda
[Homepage] startrek.bethsoft.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2,8 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 5 GB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

KONKURENTI:
Freelancer **10**
Star Trek: Starfleet Command **Nehodnoceno**
Star Wars: Empire at War **8,7**

Vůbec první díly seriálu Star Trek odvysílané v roce 1966 byly experimentem. Experimentem, který měl ukázat, jak diváci zareagují na dříve nepoznané sci-fi prostředí plné mimozemšťanů a tolika hvězdných soustav, že i teorie o nekonečnosti vesmíru se zdá být příliš minimalistická. Zatímco televizní Star Trek se vyvinul v celosvětový fenomén čítající stovky epizod a deset celovečerních filmů, s jeho herní podobou je to těžší. Když již nejsou hry podle Star Treku vyloženě špatné, jsou buď příliš orientovány na fanoušky, nebo mají až příliš vyhraněnou hratelnost (viz podařený, ale opomíjený simulátor velení kosmické lodi Bridge Commander). O to větší bylo překvapení, když americká společnost Bethesda s hvězdnou pověstí tvůrce vynikajícího RPG

„ZPOZA PLANETY SE VYNOŘÍ KŘIŽNÍK A NA ŘADU SE DOSTANOU FOTONOVÁ TORPÉDA

[SLABÉ MÍSTO?] Tanky mají slabinu na zádi. To ovšem nelze říct o hvězdných lodích, ty tam mají torpédomety

Oblivion prohlásila, že zaštítí vývoj nového díla ze světa, kam se dosud nikdo nevydal. Vlastní práce byly svěřeny studiu Mad Doc, které světu již v minulosti nadělilo úspěšnou strategii Star Trek: Armada II, a vidina kvalitních vesmírných bitev s obrovskými loděmi byla nasnadě.

Velký příslib, velký pád

Rozvleklý úvod recenze rozhodně neměl za úkol natáhnout článek do předepsané délky (to dělá až tato věta :-), ale poukázat na očekávání a velkohubé přísliby, které nám autoři zavdali. Star Trek: Legacy měl být jiný, plně profesionální titul, jenž by zaujal zainteresované fanoušky situováním děje do období nejstarších epizod až po chronologicky poslední události ze série Voyager, kdežto ostatní hráče si kladl za úkol přilákat propracovanou simulací vesmírných bitev. Výsledek lze přirovnat k situaci, kdy se v troubě dopéká vánoční cukroví a těsně před momentem, než těsto správně zezlátne, vypnou proud. Kde udělal kapitán Picard a jeho kolegové chybu?

Star Trek: Legacy se pokusil skloubit nápad na seriózní simulaci mezihvězdných lodí s arkádovým provedením. Takřka hned na počátku dostáváme pod ruku čtveřici menších lodí s typickým talířovitým designem (někteří tvrdí, že je to pánev, jiní poklička, rozhodně však ne mixér) a bez jakéhokoliv otálení se jde do boje. Koncept je poměrně povedený. Hráč přímo ovládá pouze jednu loď, přičemž těm ostatním může zadávat rozkazy v reálném čase skrz strategickou mapu nebo se na ně kdykoliv přepnout. Cílem je povětšinou dostat se do blízkosti nepřátelských plavidel, fázery jim oslabit energetické štíty a fotonovými torpédy dorazit zbytek trupu. Kam se však poděly drobné detaily, jež by z tohoto systému čtyřčlenné přepadové jednotky koordinované na ploše vesmírného vakua udělaly perlu? Pokud by hráč hledal poctivé zaměřování subsystémů lodí, palubních zbraní nebo odstřelování motorů, narostly by mu na čele klingonské vrásky. Po obrazovce se pohybují toliko přerostlé krabice

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
„Můj pet ti bude tankovat všechny tělesné otvory!" – hláška z guild chatu ve WoW

[KOLIZE]
Není se čeho bát, herní fyzika je až příliš tolerantní

[STANICE]
Tak na tyhle drobečky bude hráč za chvíli útočit

s plochými texturami, které pohřbívají veškerou „startrekovskou" historii warpových jader a složitých systémů pouhými dvěma ukazateli štítů a integrity trupu. Již Star Wars: Empire at War představilo propracovanější souboje mamutích křižníků, a to šlo žánrově o klasickou strategii.

Pár sekund před autodestrukcí

Druhým kamenem úrazu je technologická vratkost. Zvládnutí ovládání na hratelnou úroveň zabere několik hodin, ovšem ani pak nelze hovořit o pohodlném velení flotile. Autoři dlouho před vydáním hlásali věrné zpracování těžkopádných lodí, které takové opravdu jsou, avšak to není jejich primární problém. S loděmi například nelze ve volném prostoru provést looping, neboť se vždy zaseknou o jakousi nehmotnou vertikální osu. Závrať enginu z nulové gravitace? Doporučujeme prolít pangalaktickým megacloumákem! Strategická mapa zase překvapí fixní citlivostí při posouvání obrazu, která je při největším oddálení příliš vysoká a naopak, takže hráč buď několikrát smirkuje myší podložku, nebo se naopak s tikem chirurga snaží kliknout na to správné místo. Ne, Mad Doc Software, takhle profesionální hra nevypadá.

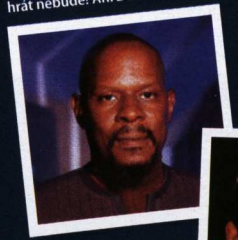
Navzdory předchozím řádkům nelze na Star Trek: Legacy dštít pouze síru. Když se vypořádáme se zklamáním a akceptujeme amatérské vyznění hry, skrývají nekonečné souboje jisté kouzlo, které ocení zejména skalní fanoušci. Nezajímavé ostřelování titěrných romulanských lodí na počátku brzy vezme za své, když se zpoza planety vynoří první větší křižník a na řadu se dostanou fotonová torpéda. Každý typ lodi jich má jiný počet na přídi a zádi, a tak je nutné rychle manévrovat, natáčet plavidlo ve chvíli, kdy má nepřítel oslabené štíty, a v ten správný okamžik vypustit smrtící salvu z přídě. Pak přidat plyn a opakovat to samé se záďovými torpédomety. To však na záchranu celé hry, jejíž příběh nás prostřednictvím uzívaných animovaných sekvencí doprovázených mluveným slovem postupně obsadí do role všech slavných kapitánů Star Treku, rozhodně nestačí. Situaci nepřispívá ani nemožnost uložení hry v průběhu mise, při kterých lze udělat jediné špatné rozhodnutí a dobrých čtyřicet minut předchozí akce je tatam. Drobné zpestření poskytnou jen instantní potyčky křižníků v režimu skirkmish nebo multiplayeru, v nichž můžeme hrát za všechny zúčastněné strany (federace, romulané, klingoni a borgové).

[TEXTURY]
Obrovský romulanský křižník v celé své plochosti

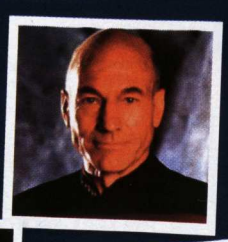
Warp 9 a rychle pryč

Má Star Trek: Legacy šanci prosadit se alespoň u znalců fenoménu? Těžko říci. Jistě, průlety lodí třídy Galaxy a palba z jejich baterií jsou impozantní, ovšem co z toho, když se za lodí nachází prázdný prostor vymezený bitmapou z rozmázlých mlhovin? Nač veškerá ta slova o umělé inteligenci nebo herní fyzice, když se Enterprise po obdržení rozkazu rozhodne zkrátit si cestu skrz planetu a při kolizi se jen odrazí s glancem klingonské baletky? Zájemci o velení vesmírných lodí se mohou s klidným svědomím vrátit k žánrově podobným, ovšem zajímavějším titulům ze série Starfleet Command nebo se ještě blíže soustředit na komplexní pilotování jednoho plavidla ve zmíněné simulaci Bridge Commander. Prokletí her ze světa Star Treku bohužel trvá.

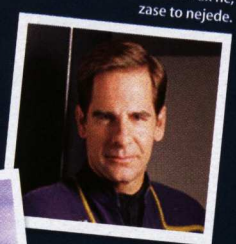
CO BY NA STAR TREK: LEGACY ŘEKLI SLAVNÍ KAPITÁNI?



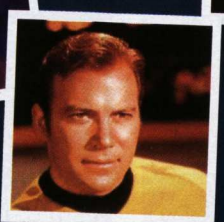
BENJAMIN SISKO (HLUBOKÝ VESMÍR DEVÉT)
Na mé stanici tuhle hru nikdo hrát nebude! Ani z warezu!



JEAN-LUC PICARD (NOVÁ GENERACE)
Dal bych si raději Earl Grey, třicetistupňový, desetiprocentní koncentrace. Nebo Starobrno.



JONATHAN ARCHER (ENTERPRISE)
Právě jsme na palubu Enterprise nainstalovali DirectX… Tak ne, zase to nejede.



JAMES T. KIRK (PŮVODNÍ SÉRIE)
Samé vesmírné lodě, ale žádné mimozemšťanky! Koho tu mám sakra sbalit?!

KATHRYN JANEWAY (VOYAGER)
Jsou v tom borgové? Dejte to sem, natřeme jim to v multiplayeru!

STAR TREK: LEGACY 5,0

VERDIKT

- Zajímavý koncept soubojů
- Spousta známých lodí
- Hra za federaci, romulany, borgy a klingony
- Je to Star Trek
- Jednoduchost
- Zpátečnické technické zpracování
- Horší ovládání lodí a skupiny
- Neumělá inteligence

Slibovaná hvězdná opera se i přes přítomnost několika světlých hvězd v černočerné temnotě Star Trek: Legacy nekoná. Běžní hráči, pokračujte dále, fandové, oplačte svůj fenomén, a skalní příznivci, zatněte zuby a třeba vás hra na chvíli zabaví.

ERAGON

Hokus pokus, abraka dabraka, řekni mi, koule mocná, proč jsou všechny filmové hry na draka?

Znáte hru podle filmu, o které byste mohli tvrdit, že je povedená? Nebo jinak – vybavíte si vůbec hru podle filmu, kterou jste dohráli se zatajeným dechem a dodnes na ni nedáte dopustit? Můžete přemýšlet sebevíc, prohrabovat se nejzapadlejšími zákoutími vaší hlavy, přemítat dlouhé minuty a jediné, co vám z toho vzejde, je maximálně hrstka osamocených titulů. Je to až s podivem, zvlášť uvážíme-li, že ročně vycházejí desítky titulů s filmovou licencí. Ovšem s jejich kvalitou je to v drtivé většině případů na štíru. Další hrou v této (až na světlé výjimky) uniformované řadě je akční fantasy Eragon, které vzniklo na motivy knižního bestselleru Christiana Paoliniho a jehož filmová verze se aktuálně dere i na stříbrná plátna našich kin.

Hlavní postavou hry je (stejně jako v případě knižní předlohy) chudý mladík jménem Eragon. Tomu se jednoho dne podaří objevit v lese podivný modrý kámen, který však ve skutečnosti není kamenem, nýbrž dračím vejcem. O to větší je překvapení, když světlo světa spatří malý drak, jenž dostane jméno Safira. Právě v ten okamžik si Eragon uvědomí, že to je on, kdo by měl převzít břímě legendárních Dračích jezdců a snažit se bojovat proti všem temným silám místního Království. Tolik v kostce děj tak, jak jej líčí kniha.

Stejně se jej snaží zprostředkovat i hra. Snaží. Autoři evidentně spoléhají na to, že bude pouhým přívěskem filmu a tudíž budete vědět, o co v ní jde. Pokud o filmu či knize nemáte hlubší povědomí, budete se během hraní utápět v náznacích děje. Příběh je podáván sice překrásnými renderovanými animacemi, ale celý jej sledujete jakoby z rychlíku, aby se ve výsledku spojil ve změť několika různých obrazů s minimem společných jmenovatelů. A to je chyba. Zásadní chyba, vezmeme-li v potaz, že hra tohoto typu stojí (v tomto případě padá) na ději a jeho podání.

Říká se, že jedna vlaštovka jaro nedělá, a bylo by proto poněkud pokrytecké označkovat Eragona nálepkou „špatná hra" jen kvůli povrchní výpravě příběhu. Druhý zásadní nedostatek je zcela bez diskuse kamera. Nenávidět ji budete od prvního okamžiku až do úplného závěru. Eragon má svůj původ na konzolích, což s sebou nese „požitek" v podobě ovládání kompletně celé hry pomocí klávesnice. Kamera je ve většině lokací statická, kvůli čemuž vznikají poměrně často problémy, když je každá scéna zabírána z jiného úhlu.

Náplň vlastní hry není nejhorší, ač by Eragon mohl být uveden v učebnicích jako ukázkový příklad lineární hry. Váš úkol ve většině misí je prostý – dostat se z místa A do místa B. Cestu však máte ztíženou hordami různorodých nepřátel (lidé, orkové aj.), drobnými logickými problémy či jinými obvyklými nástrahami. Po většinu času to ale vypadá tak, že neustále běžíte kupředu a odrážíte útoky nepřátel pomocí meče nebo luku či elegantního komba. Kromě toho můžete využít služeb magie a na protivníky sesílat různá kouzla. Bojový systém je propracovaný a patří k tomu lepšímu, co hra nabízí. Jsou to právě boje, ve kterých si uvědomíte, že i přes všechny nedostatky má hra náboj. Během nich funguje vše v úžasné symbióze, která vám dá pocit, že jste součástí něčeho opravdu velkolepého – přiběhnete na hradby, probijete se skrze strážné, zničíte dvojici dotírajících orků, lukostřelce na ochozu shodíte dolů pomocí kouzla a mezitím přivoláte Safiru, aby dílo zkázy dokonala a všechny oblažila svým ohnivým dechem.

Výsledek proto není tak děsivý, jak se mohlo na počátku zdát. Zhruba osmihodinová herní doba skýtá množství relativně ucházející zábavy, která je sice nabourána zmíněnými nedostatky, avšak ty je možné s trochou sebezapření přejít.

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Ten, kterému chybí sníh

> **POKUD O FILMU ČI KNIZE NEMÁTE HLUBŠÍ POVĚDOMÍ, NEBUDETE DĚNÍ ROZUMĚT**

INFO

[Žánr] Fantasy akce
[Výrobce] Stormfront Studios
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage]
www.eragongame.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4 GB na HDD
[Lokalizace]
V přípravě kompletní lokalizace
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC, PS2, PSP, XBOX, XBOX 360, NDS

KONKURENTI:
Lord of The Rings: Two Towers **7,0**
Fable **9,0**
Gothic 3 **8,1**

ERAGON — 6,2

VERDIKT

- Systém soubojů
- Vizuálně atraktivní bitky
- Podmanivá hudba

- Statická kamera
- Povrchní podání příběhu
- Relativně krátká hrací doba

Eragon je typickou hrou podle filmu – běžného hráče zásadně nenadchne, avšak ani neurazí.

[JEŽÍŠEK]
Tak takhle se volá Ježulda

[KRVAVÁ VŘAVA]
Boj začal...volá Ježulda

[JENOM MOJE...]
... království zdejší

LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 THE RISE OF THE WITCH-KING

Bez Froda a Gandalfa, zato s válečným nasazením

Došlo k tomu, čeho se všichni báli. Temné království Angmar, rozprostírající se kolem Mlžných hor, vyslalo svá hrůzná vojska proti lidské říši severně položené, nazývané Arnor. Schyluje se k válce, na kterou nikdo nezapomene. Nadchází období plné zoufalství a děsu… období, v němž Středozem zahalí rouška temnoty.

Kvalita nebo licence?

Příběh Pána prstenů obecně znají spousty lidí. Málokdo ovšem tuší, co vše se odehrálo ještě za časů dávno minulých, kdy se vzdáleně schylovalo k válce o Prsten. EA se tohoto neméně atraktivního období chytili a v rozšíření s názvem The Rise of the Witch-King vhodí hráče v nové kampani daleko před dobrodružství Froda, Samvěda a ostatních, ba i před smrt Isildura a ztracení Prstenu.

Překvapivě okusíte, jaké to je stát v čele nejniternějšího zla, pocházejícího právě z hrůzyplného Angmaru – ano, nebudete nyní dobrá víla bojující za „pravdu a lásku". Jako zbrusu nový hratelný národ se totiž Angmar jeví chladně, využívá černou magii, již ovládají obávaná stvoření, mnohdy známá z bájí a mýtů. Setkáte se s trolly, vlčími jezdci, třeba i zlými trpaslíky. Chybět ale nebudou ani kouzelníci (černokněžníci), schopní zpomalovat nepřátelské jednotky, přetahovat jejich duše na vaši stranu apod. A pokud byste v bitvě prohrávali, pošlete do válečné vřavy monstrum nápadně připomínající Balroga z Morie.

Záměnou jednotek nabírá The Battle for Middle-Earth 2 odlišný rozměr – dává vám moc nad jinak nezvládnutelnými temnými tvory. Ruku v ruce s kouzly vzniká na obrazovce mnohdy náramná, dech beroucí podívaná, která vás neomrzí. K datadisku The Rise of the Witch-King jsem se vracel stále s větším odhodláním získat nadvládu nad vším a slovo nuda ani jednou nevyvstalo na mysli.

Umělá ano… ale inteligence?

Rovněž se setkáte s novými jednotkami u starých národů z původní hry, posíleny byly také obléhací stroje, což v součtu vyvažuje rovnocennost stran. Příjemných změn se mimo jiné dočkal War of the Ring mód, jenž se nyní pyšní skvělou vychytávkou – můžete si na strategické mapě ponechat vojska původně získaná v boji. Konečně tak nedochází k jejich nevratnému ztracení.

V porovnání s původním titulem by se dalo usoudit, že i umělá inteligence počítače doznala celkového zlepšení. Nepřátelé kují pikle pečlivěji, snaží se více taktizovat a útočit ze zálohy. Stále se ale místy setkáte s kiksy, kdy se na dobře střežená místa vrhne malá hrstka protivníků. Jejich likvidace sice není problémem, ovšem z opačného úhlu pohledu zase podobná invaze nevypadá rozumně a smysluplně.

Ani přes malé zadrhnutí ale nemůže být pochyb, že se datadisk The Rise of the Witch-King podařil. Autoři překvapivě nevsadili na laciné „licencované" triky a nabídnuli hutnou dávku inovací, zábavou kampaň a příjemné změny nejen ve War of the Ring módu. Fanoušci zkrátka nemusí o koupi dlouho přemýšlet.

INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] EA Games
[Vydavatel] EA Czech
[Homepage] www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 799 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
LOTR: The Battle For Middle-Earth **9,0**
Medieval 2: Total War **8,9**
Rome: Total War **9,0**

ANGMAR – ČERNOKNĚŽNICKÁ ŘÍŠE

Říše Angmar, rozprostírající se v severní části Mlžných hor, byla založena kolem roku 1300 třetího věku Pánem nazgúlů, jenž chtěl zničit království Dúnadanů. Jeho úmysl se mu přitom o několik století později podařilo naplnit a Dunadány porazil, načež stihl roku 1974 získat i Arthedain a Fornost. Sláva temné říše ale neměla trvat věčně a útok na Arngmarská vojska přišel v nejméně očekávanou dobu. Posily pocházející z Gondoru nemilosrdně zaútočily přes Soumračné vrchy – Angmar tak začal ustupovat k Fornostu, kde byla jeho vojska rozprášena.

LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 – THE RISE OF THE WITCH-KING

8,5

VERDIKT

- Frakce Angmar
- Kampaň, jednotky, kouzla
- Vylepšený War of the Ring mód
- Propracovanější AI počítače
- Stále se ale tu a tam AI nechová logicky
- Název už asi opravdu nemohl být delší

The Rise of the Witch-King je zábavné rozšíření, jež zaválelo takřka po všech směrech. A to počínaje novým národem, přes kouzla i jednotky, a konče chytlavou hratelností či vychytanější AI.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
You no take candle!

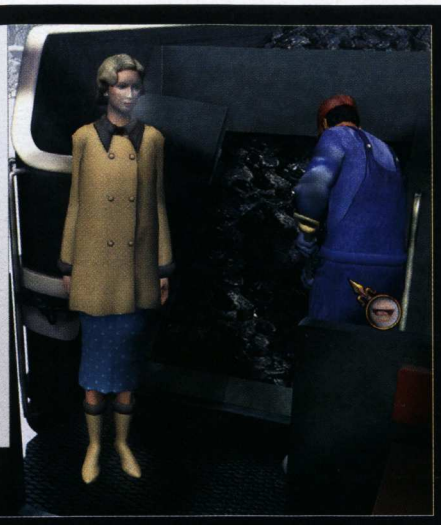
i

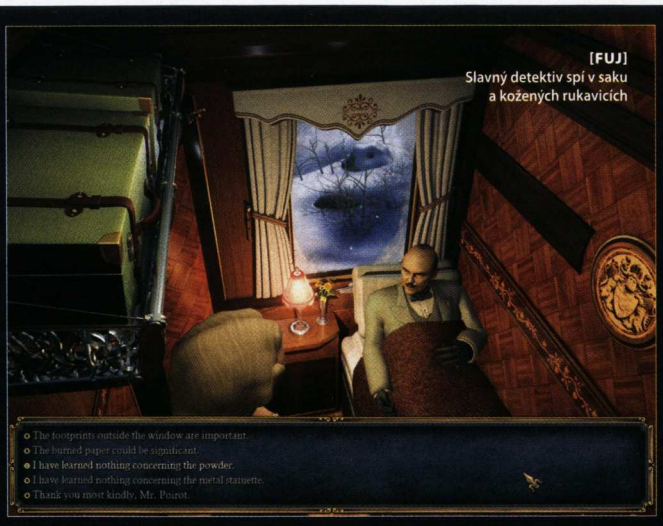
INFO

[Žánr] Adventura
[Výrobce] AWE Games
[Vydavatel] Zatím není
[Homepage] www.agathachristiegame.com/motoe
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,5 GB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Myst V: Konec věků **8,3**
Syberia 2 **8,0**
The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript **6,6**





[FUJ] Slavný detektiv spí v saku a kožených rukavicích

AGATHA CHRISTIE: MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

Herní adaptace bestselleru aneb deset důvodů proč necestovat vlakem

Citát dne: „Když mi vymažeš všechny romány od Agathy Christie, tak si je večer můžu přečíst znovu." – Holly, palubní počítač na těžařské lodi Červený trpaslík

Vychytralý detektiv Hercule Poirot již podruhé předvede své policejní kvality v počítačové hře. Firma AWE Games nám nedávno nabídla solidní herní zpracování románu Deset malých černoušků. Konec letošního roku však přináší nadílku v podobě adventury na motivy nejslavnějšího díla Agathy Christie. Jen Bible a básně Williama Shakespeara byly přeloženy do více jazyků než Vražda v Orient-expresu. Počítačová verze detektivního klenotu ale není tak třpytivá, jak by se mohlo zdát.

Dějová linie Murder on the Orient Express se (až na několik výjimek) pečlivě drží knižní předlohy. Legendární Orient-expres uvízl na pravidelné cestě Balkánem ve sněhových závějích. Hlavní hrdina příběhu, Hercule Poirot, nastupuje do vlaku v Istanbulu a má namířeno zpět do Anglie, kam byl povolán. Ve vlaku se seznámí s výstředním Američanem Ratchettem, jenž Poirotovi nabízí vysokou odměnu, když jej detektiv ochrání před hrozbou vraždy. Belgický kriminalista se skepsí a předsudky návrh odmítá. Druhého dne ráno je však Ratchett nalezen ubodaný ve svém coupé.

Zohyzděné tělo Ratchetta nakonec Poirota přesvědčí, aby se případem zabýval (k čemuž se, ke smůle zavražděného, odhodlá pozdě). Před začátkem vyšetřovaní však na hráče čeká překvapení. Na cestě za rozluštěním případu nebude totiž vystupovat v roli Hercula Poirota, nýbrž v kůži krásné Antoinette, jež mu po celou dobu asistuje. Ambiciózní slečna disponuje vším, co správný detektiv potřebuje. Je zvědavá, dotěrná a na vše se ptá dvakrát.

V nastalém zmatku se hrdinka pustí pod hráčovým vedením do díla. Sněhová kalamita, kvůli níž je slavný Orient-expres nepojízdný, dává hráči dostatek času na postupný výslech cestujících, čímž narážíme na jeden z hlavních nedostatků herního zpracování. Antoinette klade všem pasažérům ty samé otázky a často dostává na slovo stejné odpovědi. U dvacátého cestujícího proto není obtížné odhadnout dopředu průběh celého dialogu. Hovory s možnými vrahy jsou navíc vleklé, neboť někteří z nich předstírají spánek v lůžkovém vagonu a je třeba se k nim průběžně vracet. Většina puzzlů úzce souvisí se samotným místem činu. Hráč bude pobíhat po zatuchlých chodbách vlaku sem a tam ve snaze vybrat od všech cestujících pasy a sejmout každému z nich otisky prstů.

Vesměs jsou puzzly stejně zdlouhavé jako venezuelské mýdlové seriály. Herní dialogy navíc často postrádají kontext. Například při jednom z rozhovorů v jídelním voze si hrdinka Antoinette postěžovala číšníkovi, že je dnes kuchař nevrlý. Přitom tak pravila ještě předtím, než došlo k samotnému setkání s kuchařem a tedy i zjištění, že toho dne skutečně není zcela ve své kůži. Podobných rozporů je ve hře až nezdravě mnoho. Kvantum nedostatků sráží finální hodnocení titulu k průměru, na druhou stranu je potěšitelné, že vývojáři nachystali pro hráče a čtenáře alternativní konec, jenž se výrazně liší od literární předlohy. V celkovém resumé však budou figurovat především mínusy titulu. Nápadně podobné puzzly, chyby v dialozích a hrací doba, která neoslní – to vše tvoří železnou kouli na nohách vývojářů z AWE Games.

INSPEKTOR TRACHTA ANEB „ČESKÝ POIROT"

Cimrmanova hra Vražda v salonním coupé pojednává o vyšetřování vraždy, ke které dojde ve vlaku během cesty z Istanbulu do Prahy. Případu náhlé smrti továrníka Bierhanzela se ujímá proslulý inspektor Trachta (pomáhá mu jeho žák a asistent Hlaváček). Zprvu je největším podezřelým Bierhanzelův konkurent – továrník Meyerr – později je však usvědčena postava stewarda, ze kterého se vyklube maďarský houslový virtuóz Béla Puskász, jenž se chtěl Bierhanzelovi pomstít za to, že po aplikaci jeho přípravku na růst vlasů přišel i o zbytek svého porostu. Hra končí šťastně, neboť zdánlivě mrtvý Bierhanzel (jemuž steward při pokusu o otrávení zavrtal do bolavého zubu arzén) se probouzí.

AGATHA CHRISTIE: MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

5,8

VERDIKT

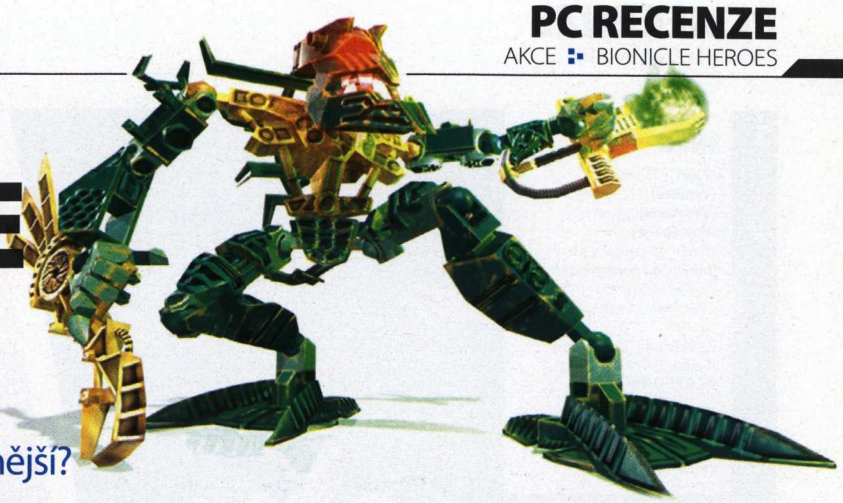
▲ Nová hlavní postava Antoinette (oproti knižní předloze)
▲ Alternativní konec

▼ Chyby v dialozích
▼ Herní doba se pohybuje kolem deseti hodin
▼ Často se opakující puzzly
▼ Zdlouhavé a monotónní herní dění

V pořadí druhá adventura podle románu Agathy Christie rychle omrzí. Zaujme však novou hlavní postavou a alternativním koncem.

BIONICLE HEROES

Zrcadlo, zrcadlo, kdo je v zemi zdejší ze všech lego-her nejkrásnější?



Hvězdné války složené z kostiček lega? To už jsme tu měli dvakrát. Ale svět Bionicle? V herní podobě bohužel nikoliv. V nejvyšší čas napravují rest vývojáři ze studia Traveller's Tales a přináší na monitory našich počítačů Bionicle Heroes.

Bionicles jsou na rozdíl od klasického mírumilovného lega moderní, ohybní roboti s hrůzou nahánějícím vzhledem. I hra Bionicle Heroes je taková – překypuje pesimismem, často se zahaluje do temných odstínů a rozhodně nenabízí vtipné momenty jako Legohvězdné války. Nedá se však říct, že by nebyl blízký příbuzenský vztah s Lego Star Wars znát. Bionicle Heroes pouze klame tělem.

Spustíte hru a během okamžiku jste vrženi do děje. Pod ruku se vám dostává mladý, hloupý a nezkušený hrdina. Hádáte správně – právě on zachrání svět, stane se nejobávanějším bojovníkem v širém okolí a vypracuje se na idol všech plechových srdcí. Cesta za vytouženým cílem je však trnitá a hlavně dlouhá. Hrdina umí pro začátek jen nutné minimum a na vašich bedrech leží jeho další vývoj. Musíte rozvíjet jeho unikátní schopnosti – každý robot vyniká v něčem jiném, vy samozřejmě budete muset zajistit, aby ten váš byl nejlepší „pokud možno" ve všem.

DOUPĚ
Video najdete na DVD 12/06

[ZUBAŘ]
Trojka vpravo dole kaz

Hra stojí na osvědčeném konceptu akčních adventur – chodíte po světě, mlátíte nepřátele, sem tam nějaká interakce s okolím v podobě logické hádanky (klasické questy typu „Jak otevřít zamčené dveře?" apod.). Princip je sice tradiční, ovšem liší se zpracováním. Klasické zbraně byly nahrazeny systémem masek, s nimiž je svázán i zbytek herních činností. Pravým tlačítkem si na obličej nasadíte potřebnou masku a už jen čekáte, co se stane. To prosím doslova – díky maskám můžete nejen bojovat s nepřáteli, ale třeba se dostávat na jinak nepřístupné lokace nebo používat některé z unikátních hrdinových schopností.

Příjemně působí zpracování ostrova, na kterém se Bionicle Heroes odehrává. Připraveno je šest různých lokací, přičemž v každé si projdete čtveřici levelů. Počáteční nadšení („s výhrou se mi objevují nové a nové lokace, to je paráda!") však opadá už u zhruba desáté mise. Viník si říká monotónnost. Náplň jednotlivých levelů si je nesmírně podobná – sice se většinou mění činnost, podstata však zůstává stejná. Jen je stále víc nepřátel, masek a cesta k jejich získání je trochu delší. Bohužel také nudnější.

S prvním pocitem nudy dobré dojmy z úvodu odezní. Začnete si najednou všímat věcí, které před tím zanikaly. Zničehonic kamera nevyhovuje, ovládání je kostrbaté a obtížnost je nasazena zbytečně nízko (porazit nepřítele a projít hrou bez výraznější úhony není pro průměrně chytrého šimpanze žádný problém). Nemá cenu se ohánět povídačkami, že je Bionicle Heroes hra určená hlavně dětem. I ti nejmenší si totiž chyb všimnou. A nejen to, budou jim vadit.

Pochvalu si zaslouží audiovizuální zpracování. Grafika má svůj styl, rozhodně se jí nepřejíte. Hudba je na tom ještě lépe a jsem mile překvapen její různorodostí – rockové písně se střídají a s orchestrálními symfoniemi. Ani vynikající technická stránka však Bionicle Heroes nezachrání. Trpí totiž klasickým syndromem průměrnosti. V několika ohledech sice vyniká, ovšem zklame v naprosto základních a samozřejmých věcech.

INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Travellers Tales
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] www.bionicleheroes.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta
[Lokalizace] Manuál
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA:
PC, PS2, GC, DS

KONKURENTI:
Lego Star Wars **7,4**
SW:KOTOR 2 **8,5**
Lego Racers **6,0**

[NEPŘÁTELÉ]
Nevypadají sice hrozivě, nicméně často umí pěkně potrápit

[MASKY]
Úspěch závisí hlavně na vhodném výběru masky

BIONICLE HEROES **5,1**

VERDIKT

Grafika
Zpočátku zábavné
Systém masek

Monotónnost
Rychle nastupující nuda
Délka hry

Průměrná akční adventura, před níž dá leckteré dítko přednost i uklízení svého pokoje.

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Po uplynulých týdnech zjistil, že nenávidí podzim

INFO

[Žánr] FPS střílečka
[Výrobce] T7 Studios
[Vydavatel] Seven M
[Homepage] www.themark-game.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,2 GB na HDD
[Lokalizace] Neznámá
[Cena] 599 Kč
PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Doom 3 **9,0**
Half Life 2 **9,5**
F.E.A.R. **8,5**

THE MARK

Budete zachraňovat svět. Proč? Na to se neptejte

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Když nepřijde Ježíšek k němu, přijde on k ježíškovi

Příběh jako vystřižený z učebnice pro tvůrce amerických filmů, samozřejmě těch hloupých, okoukaných a komerčně úspěšných. Teroristé se snaží zničit Londýn (což vlastně nevybočuje z reálného dění) a hráč je v roli spasitele, který jediný může neštěstí zabránit. Jak toho dosáhne? Přece je všechny do jednoho zabije. Tak hrr na ně!

The Mark je střílečka z první osoby, v níž si projdete šest epizod se dvěma hlavními postavičkami. Steve Flatcher se zaměřuje na hrubou sílu a Austin Hawk na taktiku. Ve finále je to stejně jedno, protože po celou hru se řídíte heslem mrtvý terorista = dobrý terorista. Oba se mezi sebou liší především výbavičkou. Ať už se rozhodnete pro kteréhokoliv, vězte, že svého parťáka máte ve většině misí za zády. Bude totiž řízen svou přirozenou umělou inteligencí.

Ta je na obou koncích pomyslného provazu (tedy špagát a váš kolega) zhruba na stejné úrovni. V jedné akci se krčíte za barely tak, aby vás nikdo neviděl. Ideální útočiště pro sestřelení hlídky ze střechy domu. Dvě přesně mířené rány do hlavy jsou účinnější než jed na krysy a nepřátelé se svalí k zemi. V tu ránu se rozezní sirény (bez zvuku samozřejmě) a v patách máte stádo teroristů. Stačí se pouze otočit a čekat, až jeden za druhým přiběhne přímo pod zbraň. Když vystrčíte hlavu,uvidíte poslední dva přeživší, kteří k vám opásáni bombami běží. Jeden doběhne na klasické místo, kde se válí hromada jeho kamarádů. Druhý se bohužel zasekl o překážku a běží na místě, takže musíte ukončit jeho trápení na jiném místě. Klasika…

Kritika však nepatří jen inteligenci nepřátel. Až vyzkoušíte misi, v níž vám sekunduje parťák, brzy jej budete jistě chtít vyměnit za automatickou pračku. Nepomohla by vám, alespoň by ale nenadělala škodu. Nepřipadá mi normální, že při střelbě po teroristech jim vleze spolubojovník přímo do rány a v podstatě dělá živý štít. Obětavost je krásná věc, kdyby alespoň jeden z nás přežil.

The Mark se řadí mezi lineární střílečky. Neustále se budete proplétat úzkými koridory, z nichž vás hra pustí jen minimálně. Obzvláště při soubojích ve městě je tento element až nepříjemně okatý. Design úrovní se v ostatních ohledech povedl, až na jeden „drobný" nešvar. Je od začátku až do konce naprosto identický. Ať už jste v zasněžené oblasti nebo v pouštním městě, vždy máte pocit, že jste se ocitli na totožném místě, pouze s jinými texturami na povrchu.

The Mark mohl být sice neatraktivní, alespoň však hratelnou střílečkou. Vzhledem k obrovským chybám ale ani této mety nedosáhne. Nechybí mu však adrenalin, a pokud zmíněné neduhy neodhalíte nebo je nebudete zneužívat ke svému prospěchu, možná se budete chvílemi bavit. Možná.

OBJASNĚNÍ PŘÍBĚHU ANEB AMERICKÁ TELENOVELA V PRAXI

Příběh hry je zamotaný, neuškodí si jej pěkně rozmotat a pochopit, proč vlastně zachraňujete svět. Pro jednodušší vysvětlení je každému jméno nahrazeno písmenem.

Jméno	funkce	klaďas/záporňák	zkratka
Teroristé	zničit svět	–	T
Ilja Rakov	zlotřilec	–	I
Steve Flatcher	spasitel	+	X
Aleksandr Rakov	tatka	+	Z
Austin Hawk	sekundant	+	Y
Sandy Flatcher	sestra	+	W

T se chystají na zničení města. Mají připravenou jadernou hlavici, bohužel zjišťují, že její dolet nesplňuje požadavky. Musejí se proto přesunout na plošinu, kterou poskytne I. To se nelíbí X, proto se rozhodne zasáhnout. Záhy zjišťujeme, že X není ve válce proti T jen kvůli I, nýbrž i kvůli W. W byla coby sličná vojačka vržena do akce a X má o ni přirozený strach. Ale co opomíjený Y, nejlepší žoldák světa? Jak se dostal po bok X? Byl nasazen díky Z, což je otec I. Nelíbí se mu synovo jednání, a tak dělá všechno pro to, aby byla jeho mise neúspěšná. Naprosto jednoduché a logické.

Podaří se T a I dosáhnout svého? Nebo vyhraje zdánlivá přesila X, Y, Z, W? A co vztahy X × Y, Y × Z nebo extrémní W × Y? Dozvíte se v příštím díle telenovely.

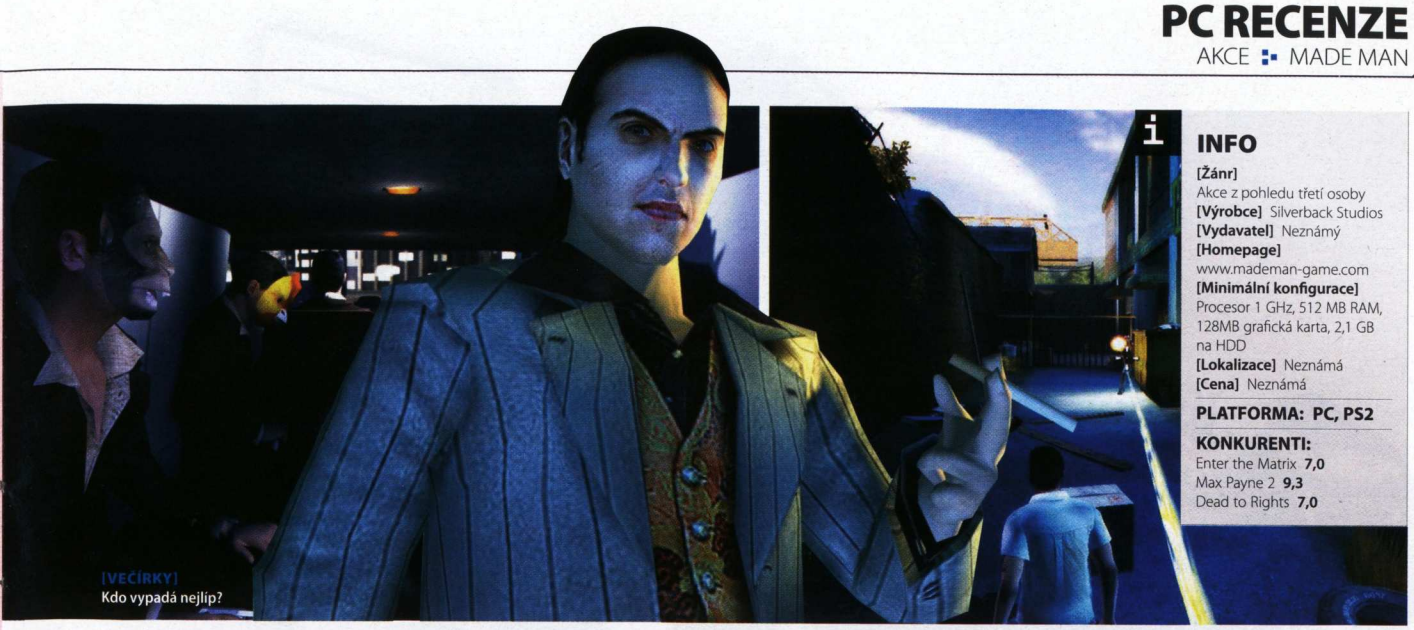
THE MARK **4,3**

VERDIKT

- Záchrana světa
- Boj proti terorismu
- Místy zábavné

- Umělá inteligence
- Příliš lineární
- Stále to samé

Pro fanoušky žánru další věc k letmému prozkoumání, pro ostatní snad jen hezkých pár chvil na odreagování. Nic víc, nic míň.



[VEČÍRKY]
Kdo vypadá nejlíp?

INFO

[Žánr]
Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Silverback Studios
[Vydavatel] Neznámý
[Homepage]
www.mademan-game.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2,1 GB na HDD
[Lokalizace] Neznámá
[Cena] Neznámá

PLATFORMA: PC, PS2

KONKURENTI:
Enter the Matrix **7,0**
Max Payne 2 **9,3**
Dead to Rights **7,0**

MADE MAN

Příběh opravdového chlapa

Joey Verola. Jméno jako z pohádky, pornofilmu nebo snad akční hry? C je správně! Hlavní hrdina akční střílečky z pohledu třetí osoby, Made Man, se jako tisíc odvážlivců před ním pokusil pomstít smrt svého bratra – a jako mnozí selhal. Byl také po zásluze potrestán. Narukoval do armády a strýček Sam ho vysílá bojovat do Vietnamu. Právě zde ale dochází k zásadnímu obratu. Joye (pozor, neplést si s oblíbeným hrdinou seriálu Přátelé) poznává kolegu, který je zasvětí do tajů mafiánského podsvětí. Všechny tři základní etapy Joeyho života máte nyní možnost prožít na vlastní kůži.

Jakkoliv zní příběhové pozlátko jako výběr námětů ze skládky, jeho reálný obraz je překvapivě kvalitní. Nejenže se na zápletce podíleli významní lidé (David Fisher – spisovatel, Bill Bonnano – nefalšovaný mafián), hra je navíc vystavěna na formě dialogu nerozlučných mafiánských přátel, vzpomínajících na staré dobré časy. V sedmnácti kapitolách se podíváte do Vietnamu a New Yorku šedesátých, sedmdesátých a osmdesátých let.

Made Man přichází s příslibem vskutku „převratných" novinek, mezi jinými například s rychlými výpady postavy k nejbližšímu objektu, aby se zde mohl skrýt před palbou. Nebo takzvaný picture-in-picture, díky němuž se čas od času odkryje v rohu obrazovky kamerový záznam toho, co se právě děje na místech, kam zrovna nevidíte. Škoda jen, že v tomto případě nelze hovořit o skutečných novinkách, nýbrž o lehkém plagiátorství.

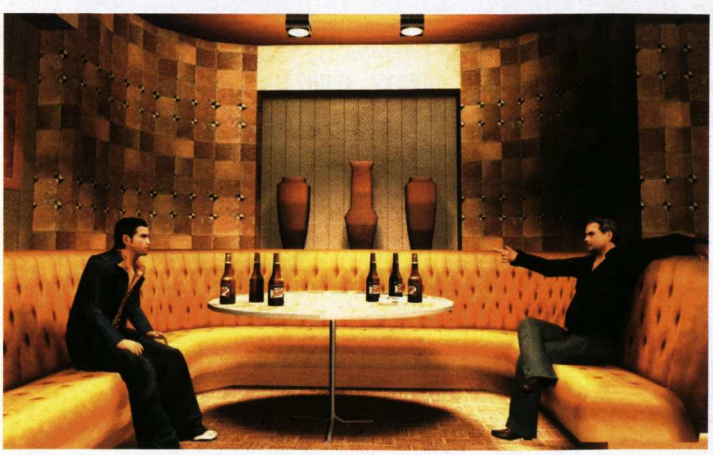
Na solidní herní základy se však přilepil balvan, který pozitivní dojmy stahuje ke dnu. Za nejpalčivější z problémů lze považovat ukrutnou linearitu: budete bloudit stereotypními koridory, z nichž není úniku a jen jedna cesta vede k cíli (ty ostatní jsou vám beztak znepřístupněny). Chudák Joye kvůli tomu neumí ani vyskočit do vzduchu, aby náhodou nepřekonal nedobytné bariéry.

Ani se zavřenýma očima byste nepřehlédli vadu číslo dvě – umělou inteligenci, nebo trefněji umělou „blbost" nepřátel. Co na tom, že mají až nadlidsky přesnou mušku a obyčejnou pistolí vás dokážou trefit do hlavy z nepředstavitelné dálky, když se při běhu zastaví o strom a ani po dlouhých sekundách váhání ho neoběhnou. Rag-doll efekt je v Made Man také přehnaný. Dva metry létající bezvládná těla možná vypadají efektně, nikoliv však reálně.

Často to může činit problém, ale zde nikoliv: shrnout Made Man do jediné věty je hračka. Dobrý pokus s horším koncem – s poznámkou, že jediným prvkem, který by vás mohl ke hře připoutat, je zajímavý příběh v pozadí. Pro nenáročné uživatele či fanoušky budgetovek jasná volba na odreagování. Pro gurmány a ostatní jediná rada. Ruce pryč.

MAFIÁNSKÉ DESATERO

- Být vždy v černém
- Nikdy nikomu nevěřit
- Každou informaci správně využít
- Každou informaci správně zneužít
- Mít vždy plán: co, kde, jak, kdy, proč, s kým a za kolik
- Vždy vědět, kam se schovat
- Umět hovořit o čemkoliv
- Chovat se tak, abych věděl o všem a nikdo o mně
- Mít takové přátele, kteří mi poradí, pomohou a udělají špinavou práci
- Vždy podporovat „dobrou" věc



Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Když nepřijde Ježíšek k němu, přijde on k Ježíškovi

MADE MAN **4,8**

VERDIKT

- Pestrý příběh
- Nenáročnost
- Herní doba

- Umělá (ne)inteligence
- Pohybové nedostatky
- Hrůzná linearita

Doporučeno pouze pro sběratele budgetovek. Ostatní nechť se ohlédnou jinde.

2K SPORTS NHL 2K7

ČESKÁ HVĚZDA NHL – DAVID VÝBORNÝ

CINEMOTION – AKCE NA LEDU JAKO V REÁLU

PROCONTROL™2K7 – JEDINEČNÝ SYSTÉM OVLÁDÁNÍ AKCE

PERFEKTNÍ BRUSLENÍ – ZBRUSU NOVÉ OBRATY, KLOUZÁNÍ A ANIMACE AKCE S PUKEM

AKČNÍ KAMERA – NOVÉ DYNAMICKÉ ZÁBĚRY PŘÍMO OD LEDU

16+ www.pegi.info

PlayStation.2

XBOX 360™ | XBOX LIVE

CENEGA

2K SPORTS

Vyvinula společnost Kush Games. © 2006 Take-Two Interactive Software a dceřiné společnosti. Všechna práva vyhrazena. 2K Sports, logo 2K Sports a Take-Two Interactive Software jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky Take-Two Interactive Software. NHL a štít NHL jsou registrované obchodní známky National Hockey League. Všechna zde použitá loga a znaky NHL a loga a znaky týmů jsou majetkem NHL a příslušných týmů a nesmějí být použity bez předchozího písemného souhlasu NHL Enterprises, L.P. © 2006. Všechna práva vyhrazena. © NHLPA. NHL 2K7 je oficiálně licencovaný výrobek NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association a logo NHLPA jsou obchodní známky NHLPA a jsou použity v licenci 2K Sports. Dolby a symbol dvojitého-D jsou obchodní známky Dolby Laboratories. „2" a „PlayStation" jsou registrované obchodní známky a DNAS je obchodní známka Sony Computer Entertainment Inc. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, loga Xbox a logo Xbox Live jsou registrované obchodní známky nebo obchodní známky společnosti Microsoft Corporation v USA a/nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. NHL 2K7 © 2006 Take-Two Interactive Software. V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz

74 NINTENDO WII

78 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
WII

80 CALL OF DUTY 3
PS2 | PS3 | XBOX 360 | WII | PSP | XBOX

81 VIVA PIÑATA
XBOX 360

82 TONY HAWK PROJECT 8
PS2 | PS3 | XBOX 360 | XBOX | PSP

83 YOSHI'S ISLAND DS
NDS

KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

VELMI ŠTĚDRÁ KONZOLOVÁ NADÍLKA

V okamžiku, kdy v rukou pevně tisknete toto číslo Doupěte a věřím, že i nadšeně hltáte každou jeho stránku, pomalu kulminuje pravý vánoční mumraj. Venku korzují davy lidí a nakupují dárky svým blízkým. V domácnostech se peče vánoční cukroví, piglují místnosti a všichni se těší na pravou vánoční pohodu. Takže vám tímto přeji šťastné a veselé prožití nastávajících svátků, a ať pod stromkem najdete třeba i nějakou konzolovou hru. Či rovnou novou konzoli. Nintedno Wii se konečně dostalo i na náš trh a skutečně změnilo přístup ke hraní. Ale nač mlátit prázdnou slámu, víc se dočtete v naší recenzi.

Když už se pro Wii rozhodnete, nezapomeňte do regálu sáhnout i pro novou Zeldu s podtitulem Twilight Princess. Opět se jedná o nezapomenutelný herní kousek. Ale skvělé hry najdete i na jiné platformy. Konzolová sekce nám v tomto čísle trochu nabobtnala, a tak si přečtete ještě recenze na čtyři další tituly. Nejen děti skvěle zabaví laskavě barevná Viva Piñata a nový Yoshi's Island. Pokud máte raději extrémnější zábavu, své si najdete v Tony Hawk´s Project 8 a ještě divočejší zážitek nabízí válečné Call of Duty 3. Prostě letošní Vánoce budou opravdu hravé.

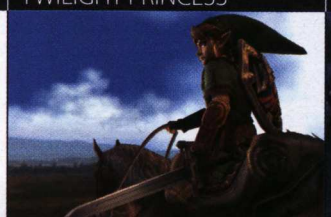
I BEZ ZEMĚTŘESENÍ SE V SONY TŘEPOU ŽIDLE

V Sony poslední dobou nejde vše podle představ. PS3 sice zmizela z pultů rychlostí přímo světelnou, jenže Evropa stále čeká a ani USA či Japonsko se nedočkaly slibovaného počtu konzolí. K tomu se navíc přidružily další problémy, a tak muselo dojít ke změně. A skutečně došlo. Na konci listopadu si v Sony zahráli škatulata hejbejte se na té nejvyšší úrovni. Ken Kutaragi přešel z pozice prezidenta SCEI na post generálního ředitele. Tím pádem došlo k celé řadě dalších změn. Kutaragiho místo přebral Kaz Hirai – šéf SCEA, jeho místo připadlo bývalému viceprezidentovi Jacku Trettonovi. Následkem těchto přesunů si pár analytiků situaci vyložilo tak, že Sony končí s konzolemi. Japonský gigant se okamžitě ostře ohradil a prohlásil všechny podobné spekulace za „krátkozraké". Podle Paula Holmana ze SCEE se PS4 dočkáme, ale ne dříve než v roce 2 010. Do té doby budou vylepšovat PS3 a pomocí nového firmware umožňovat „uvedení third-party her a hardware jako třeba interaktivní ovladače podobné těm na Nintendu Wii". Též můžeme dočkat klávesnice a myši pro PS3 a proměny konzole v domácí centrum zábavy. Holmanova slova potvrzují prohlášení představitelů Sony, že se dočkáme online služby podobné iTunes a Xbox Live Marketplace, umožňující stažení hudby a videa.

[74] NINTENDO WII

Nová konzole konečně v prodeji
| Hardware |

[78] THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



Další kousek legendární série
| Wii |

[80] CALL OF DUTY 3

Druhá světová válka si nedá pokoj
| PS2 | PS3 | Xbox | Xbox 360 | Wii |

[81] VIVA PIÑATA

Když se baví děti i dospělí
| Xbox 360 |

NINTENDO WII

Nintendo konečně vyložilo trumfy na stůl

Revoluce konečně dorazila na pulty obchodů. Vlastně špatně, kódové označení Revolution nové konzole od Nintenda se před pěknými pár pátky přelilo na Wii. Takže znovu: Wii konečně dorazilo na pulty obchodů. A s ním i herní revoluce (kterémužto slovu jsme se tedy nevyhnuli). Nintendo sice evidentně vyhrálo v soutěži o nejlépe zvládnutý launch konzolí nové generace, když vrhlo do prodeje více kusů, než tomu bylo u Xboxu 360 (o PS3 nemluvě), ovšem i tak Wii zmizelo z obchodů rychleji než obligátní pára nad hrncem. Sázka na inovaci a svěží přístup se japonskému hernímu gigantu (zdá se) opět vyplatila, ale jestli se Wii stane takovým prodejním fenoménem jako handheld NDS, ukáže teprve čas. Každopádně Wii je tady. Hráli jsme na něm. Prozkoumali jej do posledního šroubku. A máme jasno. Herní zábava dostala nový impulz a přehoupla se do nové epochy. Vítejte do věku Wii.

Elegantní střízlík

Nová konzole od Nintenda se rozhodně nestane žádnou výstřední ozdobou obývacích pokojů. Je docela možné, že Wii na první přehled dokonce přehlédnete. Proklamovaná velikost nepřesahující tři standardní DVD obaly položené na sebe nemá daleko od pravdy, ale Wii rozhodně není žádný laciný bakelitový kráp. Stačí si konzoli potěžkat, pokochat se jednoduchými, ale elegantními rysy, ocenit kvalitu odvedené práce a najdete pravou krásu Wii – kompaktnost a stylovost. Konzoli lze horizontálně položit, připomíná následně trochu externí DVD mechaniku, či zasadit do vertikálního stojanu. Díky jeho naklonění a jedné zkosené hraně konzole vypadá v této poloze Wii jako elegantní monolit lačnící modře podsvícenou mechanikou po nové porci herní zábavy.

Na čelní straně pod slot-in mechanikou najdete jediné tři prvky narušující ostrou linku přístroje – tlačítka Power, Reset a Eject. Mezi tlačítky uvidíte nenápadná odklopná dvířka ukrývající slot na SD kartu a tlačítko pro synchronizaci ovladačů. Celou horní stranu Wii (pokud máte přístroj vertikálně) zabírají další dva odklápěcí panely. Pod tím delším narazíte na standardní konektory pro ovladače z Gamecube, kratší ukrývá dva sloty pro paměťové karty z GC. Jako chytrý nápad působí možnost oba panely úplně vyjmout z čepů, díky čemuž nepřekážejí a předejdete případné nehodě a jejich ulomení. Na podobné drobnosti a chytré nápady narazíte u Wii co chvíli, je vidět, že v Nintendu do své nové konzole při tvorbě dali celé srdce.

Wii není hardwarově „našláplá" konzole, o čemž vás utvrdí technické specifikace, ale i pohled na větrací otvory přístroje. Najdete dvoje průduchy – na spodní straně, která sedí v podstavci (samozřejmě v něm najdete větrací otvor), a na zadní straně, pod konektory ke zdroji, televizi, pro Senzor bar a dvěma USB porty. Pod zadními průduchy je vidět malý, naprosto nehlučný větráček. Minimální chlazení má na svědomí nejen méně výkonný hardware, ale i externí zdroj, jenž je o něco větší než u Gamecube, ale skoro o polovinu menší než u Xboxu 360.

V základním (a na rozdíl od konkurence i jediném) balení najdete všechny základní kabely, Senzor Bar, Wii-mote i s dvěma tužkovými baterkami, nun-

WII SPORTS

Součástí každého balení Wii je hra Wii Sports. Více než hrou je však Wii Sports kompilát sportovních hříček, jenž vás příjemně a zábavně seznámí s možnostmi inovativního ovládání. Nabídka čítá tenis, golf, bowling, baseball a box. Každá z her si bere maximum ze svého vzorového sportu pro navození toho správného pocitu, že opravdu držíte v ruce raketu, bowlingovou kouli, golfovou hůl, baseballovou pálku či máte ruce navlečené v boxerkách.

Ovšem nenechte se zmást, ovládání neztvárňuje absolutně všechny pohybové nuance daného sportu, ale tvrdě lpí na snadném pochopení a intuitivní hratelnosti. Před každou hrou se dočkáte názorné vysvětlující tabulky s textem, co že se po vás bude chtít. Takřka každému zabere jen několik okamžiků, než pochytí vše podstatné. Jako ve správné hře, i zde vám však zabere mistrné zvládnutí všech sportů několikanásobně víc času. Ne všechny přinášejí stejnou míru interaktivity s ovladačem a ne všechny jsou stejně zábavné. Záleží jen na vás, který se stane vaším oblíbeným.

Wii Sports stavějí na jednoduché, ale čisté komiksové grafice s využitím postaviček vytvořených službou Mii. Obsahem se jedná o velmi ploché dílo – kromě pěti sportů najdete v nabídce už jen trénink a podivný fitness mód, díky čemuž pro osamělého hráče ztrácí Wii Sports brzy na přitažlivosti. Hlavní síla tkví ve hře více hráčů, kde vás čekají hodiny a hodiny zábavy. Když si navíc přikoupíte další Wii-mote v edici s Wii Play, získáte dvě naprosto ideální hry na párty s minimálními náklady navíc. A za tento přístup si Nintendo zaslouží velkou poklonu.

Hodnocení: 7,6

chaku, manuál a hru Wii Sports. Trochu zamrzí, že k připojení do televize zde najdete jen klasický AV composite kabel, hodil by se i component kabel, jenž vám umožní vytáhnout z konzole obraz ve 480p (progressive) místo 480i (interlaced) – rozdíl v kvalitě je poměrně značný. Ovšem pokud připojujete Wii k obyčejné televizi, může vám být absence component kabelu ukradená.

Startujeme

Wii lze zapnout buď pomocí Wii-mote, nebo klasicky tlačítkem na konzoli. Ať už vyberete kterýkoliv způsob, připravte se na absolutně bleskový start a naprosto tichý chod. Před vstupem do uživatelského rozhraní musíte vždy odklepnout otravné zdravotní varování, které bohužel není možné vypnout. Podobně zbytečná obrazovka vás čeká před každým startem hry. Pokud však vlastníte NDS, určitě podobné tabulky odklepáváte podvědomě. Uživatelské rozhraní konzole je velmi intuitivní a přehledné. Nabízí celou řádku možností – kanálů, ovšem některé z nich v současné době plně nefungují (třeba zpravodajský kanál, webový browser) a rozjedou se až v nejbližších týdnech. Bližší informace o vybraných kanálech najdete v boxíku, pro podrobnější informace doporučuji nalistovat náš exkluzivní a rozsáhlý rozhovor s hlavní PR evropského Nintenda, který najdete v minulém čísle.

SENZOR BAR

Bez této malé, podlouhlé a plastové záležitosti byste si na svém novém Wii nezahráli. Senzor bar v sobě ve skutečnosti neukrývá žádné senzory, ale 10 LED diod, které vytvářejí konstantní zdroj infračerveného světla. Samotný princip je podobný klasickým světelným pistolím, jen se místo světla z televizní obrazovky využívá zmiňovaných LED diod. Jako zajímavost lze uvést fakt, že se několika technickým šikulům podařilo Sensor bar nahradit párem svíček. Sensor bar funguje položený jak pod televizí, tak na ni, ovšem nesmíte to zapomenout uvést v nastavení konzole. Nintendo si zaslouží pochvalu za elegantní a nenápadný design, který nepůsobí jako nepřirozený doplněk u žádné televize. Dalším plusem se stává velmi tenký a lehký káblík spojující Sensor bar s konzolí.

TECHNICKÉ SPECIFIKACE WII:

Na rozdíl od svých konkurentů Nintendo nikdy nehýřilo detaily o tom, co se skrývá pod líbivými plasty. Ostatně vzhledem k filozofii Wii se nelze čemu divit. Hlavní slovo má ovládání a hratelnost, nikoliv grafika.

Rozměry: 215 × 44 × 157 mm
CPU: Na bázi IBM PowerPC – kódové označení „Broadway"
Operační rychlost: 729 MHz
GPU: Od ATI – kódové označení „Hollywood"
Operační rychlost: 243 MHz
Velmi podobné Gamecube, pouze zhruba 1,5x rychlejší
Media: 12cm Wii disky, 8cm Gamecube disky
Systémové ukládací prostředky:
Vnitřní flash paměť 512 MB
GameCube Memory Card
Secure Digital paměťové karty
Připojitelnost: Wi-Fi, Bluetooth, USB 2.0 x2, LAN adaptér (přes USB)

KANÁL MII

Jeden z kanálů, který funguje i bez připojení k internetu. Slouží k vytváření karikatur, které se v současné době dají využít především ve hrách Wii Sports a Wii Play. Tvorba probíhá podobně, jako třeba ve sportovních hrách či The Sims. Vyberete si pohlaví, stavbu těla, barvu pleti, tvar obličeje, oči, uši, nos atd. Možnosti jsou poměrně široké, navíc stvořenou postavičku si lze uložit na vnitřní paměť Wii-mote a ten si následně vzít ke kamarádovi. Pokud máte Wii připojené k internetu, lze poslat svoje Mii do velkého průvodu.

KANÁL FOTO

Pomocí tohoto kanálu si lze prohlížet fotografie či videa uložené na SD kartě. Pozor, Wii najde fotografie pouze v adresářích do hloubky 1, fotky rozdělené ještě do podadresářů už nezobrazí. Manipulace s fotkami je snadná a rychlá, lze je zvětšovat a měnit velikost. Jako bonus zde najdete několik možností, jak si s obrázky pohrát. Lze na ně například aplikovat různě barevné filtry, psát a kreslit pomocí jednoduchého grafického editoru, a pokud se nudíte, nic vám nebrání si z libovolné fotografie udělat puzzle. Pomocí služby Wii Connect není problém poslat kteroukoliv fotku kamarádovi.

Veškeré operace se provádějí jednoduchým klikáním na ikony jako na PC, jen místo myši stejným způsobem poslouží Wii-mote. Rozhraní disponuje dostatečně velkými a srozumitelnými ikonami, takže veškeré činnosti, ať už se jedná třeba o prohlížení fotografií, práce s uloženými pozicemi či nastavování konzole, probíhají naprosto bezproblémově. Wii se připojuje k internetu přes Wi-Fi, což v našich končinách není zcela ideální řešení. Lze sice dokoupit USB adaptér s klasickou koncovkou RJ45, ale jedná se o investici navíc – nicméně potřebnou, protože bez připojení k internetu se ochudíte o služby, jako je Virtual Console či možnost komunikace s přáteli, o online hraní a stahování různých demoverzí a dalšího obsahu nemluvě. Pokud nejste připojeni k internetu, můžete si alespoň vytvořit svoji karikaturu v kanálu Mii, prohlížet fotografie a využívat služeb šikovného kalendáře. Ach ano, a pochopitelně hrát hry pro Wii a Gamecube.

Je to ve vašich rukou

Revolučnímu ovládání na Wii jsme už věnovali pěkných pár stránek. A i teď, kdy máme nahráno na nové konzoli desítky hodin, stále považujeme hraní pomocí Wii-mote a nunchaku za skutečný přelom. Jistě, počáteční nadšení lehce vyprchá, což se ostatně stane vždy, ale kouzlo rozhodně nezmizí. Sekání protivníků v Twilight Princess, odpalování míčků ve Wii Sports či třeba stolní hokej ve Wii Play vám neustále dodává unikátní pocit, který nenahradí sebelepší grafika u hry. Navíc se jedná o velký příslib do budoucnosti, teď jen záleží na fantazii vývojářů, kterak inovativní ovladače využijí. Možnosti jsou takřka nekonečné.

Na závěr trochu kyselosti. Nintendo Wii sice přináší nový zážitek, ale za ten také slušně zaplatíte. Cena 7 990 Kč za konzoli je vysoká, což shodně platí pro příslušenství – nový Wii-mote pořídíte za cenu 1 399 Kč (za 1 599 Kč se dá pořídit bundle s Wii Play), nunchaku stojí 699 Kč, stejně jako klasický ovladač pro hry na Virtual Console. Pokud ještě sáhnete po hře Twilight Princess, připravte si navíc 1 799 Kč. Ceny her se pohybují v rozmezí 1 500 – 2 000 Kč, což není málo. Na druhou stranu, právě zmiňovaná Zelda za ty peníze stojí do poslední koruny, stačí nalistovat o pár stránek dál a přesvědčit se v recenzi. A pokud přemýšlíte o vánočním dárku, zapřemýšlejte, zda si přes práh nepozvat herní mašinku, která redefinuje slova hratelnost a zábava pro každého.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Připravuje játra a žaludek na vražedné kombo Vánoce a Silvestr

inzerce

KOMPLETNÍ ČESKÁ VERZE
KOBRA 11
NITRO

CALL OF DUTY 3

Oblíbená pochoutka už napotřetí nechutná tak jako dříve

DOUPĚ Video najdete na DVD 12/06

Herní branže dneska nepřeje vizionářům, ale lovcům aktuálních chutí a nálad. Když přišel Vietnam, sletěli se vydavatelé jako supi a jali se vytvářet vlastní vizi východoasijského konfliktu. Podobná situace se opakuje několikrát za dekádu. Stálicí zůstává pouze druhá světová válka. Jak ale ukazuje příklad Call of Duty 3, nedá se v jejím případě hovořit o nastavované kaši, které bychom se přejedli. Máme jí po krk!

Slyšel jsem názor, podle kterého je Call of Duty 3 monumentálním výtvorem, jenž atmosférou a naléhavostí překonává své předchůdce – a který umírá jen skutečností, že je až tím třetím v řadě. Po pravdě, CoD 3 se tváří jako smutný dodatek k sérii už samou absencí PC verze, platformy, na které série svou úspěšnou pouť odstartovala. Také k monumentálnosti má hra daleko. Call of Duty 3 je sice v mnoha ohledech větší a bohatší než druhý díl, pokud jste si ale při hraní dvojky jen smutně připomínali, jaké to bylo na začátku, když nám připadalo věrohodné zachycení největšího konfliktu přímo fascinující, u třetího dílu bude vaše vystřízlivění dále pokračovat.

Třetí díl se ani nesnaží hráče, kteří na sérii zanevřeli, přivábit zpět. Novinek je minimum a pokud snad, nijak nemění základní koncept hry. Mluvit můžeme o kontaktních soubojích s nepřáteli, které jsou založeny na minihře s tlačítky ovladače. Dle očekávání nejde o situace náhodné, ale naskriptované a s postupem času spíše obtěžující. Minihrou je vylepšeno také pokládání náloží, kdy musíte podle pokynů na obrazovce kvedlat páčkami a mačkat tlačítka. Jinak se ale nic nemění. Stále zůstáváte jedním z miliónů vojáků, na jejichž životě nesejde (přestože vás hra postupně přehazuje mezi několika spojeneckými armádami, aby se jejich osudy snažila šikovně propojit), i nadále zůstává po vašem boku parta dalších, charakterově spíše neprokreslených postav.

Jakkoliv jsou úkoly různorodé (obklíčení nepřítele, sabotáž, záchrana rukojmích a další) a zejména v první polovině hry tvůrci dávkují nápady správným tempem, dějová linka nemá ambice hráče pohltit. Call of Duty 3 proto vyznívá spíše jako směsice atraktivních a náročných misí, které kazí desítky drobností. Těžko odpustit množství prolínajících se předmětů, zničehonic mizící objekty, děsivou inteligenci počítačem řízených postav nebo snad kolísající framerate, ať už jde o verzi pro PS2 nebo graficky přitažlivější Xbox 360. Pokud snad hledáte náplast na spoustu ran a oděrek, kterými hra trpí, právě v grafice, nepochodíte. Trojka je prakticky na chlup stejná jako druhý díl a na verzi pro Xbox 360 je dobře vidět, že je koncipována především pro konzole starší generace.

Konec hry, dle obecných zvyklostí, přichází po slabých šesti až osmi hodinách hraní. Ale právě zde, po dokončení singleplayerové části, se zjevuje důvod překonat znechucení z druhé světové války a Call of Duty 3 koupit. Multiplayer. Nově až pro 24 hráčů nebo možnost splitscreenu ve čtyřech, s obvyklou nadílkou módů a devítkou map, které bych jedním slovem označil za vynikající.

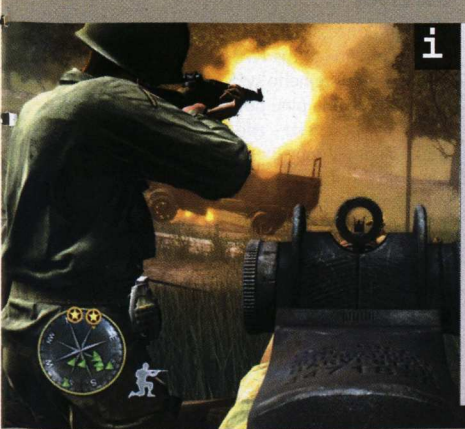
Rád bych více chválil a nedopustil, aby se předcházející řádky nezvrhly v kritiku. Zabránit se tomu dalo jen stěží, zvláště když je míč stále na straně pánů vývojářů. Call of Duty 3 není v žádném případě špatným titulem, bohužel ale zůstává tisíckrát viděnou hrou, z níž je na hony cítit záměr vytvořit „ještě jeden díl na tom starém, okoukaném konceptu". Nebýt multiplayeru, doporučil bych se trojce vyhnout. Takto zůstávám na rozpacích a rozhodnutí zbaběle přenechávám na každém z vás.

NÁVRAT NA VÝSLUNÍ: CALL OF DUTY 4

Pohled do kolonky vývojáře odhalil, že třetí díl není výtvorem Infinity Ward. Autoři série v tichosti pracují na čtvrtém dílu, který opustí prostředí druhé světové války, a z dostupných střípků je zřejmé, že se dočkáme časového zasazení do současnosti. Nepotvrzené informace hovoří o řadě změn v čele s navýšením zásahových bodů pro oblast hlavy – už ne pouhé 2, čtvrtý díl jich nabídne rovných 16. Nepříteli bude možné ustřelit ucho nebo helmu. Počítáno je s podporou až 54 hráčů v multiplayeru, to vše na konzolích nové generace a také PC.

[TANK] Jak záhy zjistíte, tank je příjemný kryt před palbou

[VOZIDLA] Nechybí ani dopravní prostředky dobře rozvrstvené celou hrou



INFO

[Žánr] FPS
[Výrobce] Treyarch
[Distributor] Neoznámeno
[Homepage] www.callofduty.com
[Cena] 1 599 Kč (liší se pro jednotlivé verze)

PLATFORMA: PS2, PS3, XBOX, XBOX 360, WII

KONKURENTI:
Call of Duty **9,0**
Call of Duty 2 **8,7**
Medal of Honor: Pacific Assault **8,2**

CALL OF DUTY 3 **7,5**

VERDIKT

- Bohatý multiplayer
- Nápaditý koncept
- Nové minihry
- Slabší druhá polovina hry
- Slabá AI
- Klesající framerate

Nebýt multiplayeru, vyznělo by Call of Duty 3 jen jako rozšíření druhého dílu s nepatrnou porcí novinek, které obyčejného hráče neohromí.

Kamil Gric, šéfredaktor
Bez Yoshi´s Island DS neudělal ani krok. A pokud snad, musel být pivní

„ZE HRY JE NA HONY CÍTIT ZÁMĚR VYTVOŘIT „JEŠTĚ JEDEN DÍL NA TOM STARÉM, OKOUKANÉM KONCEPTU"

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Nintendo rozdává lekce z herní dokonalosti

DOUPĚ
Video najdete na DVD 12/06

[DIVOČÁCI]
S těmito obludami nejednou zkřížíte zbraně

[V SEDLE]
Oblíbený kůň Epona se vrací

VE SVĚTĚ TWILIGHT VLÁDNE TEMNOTA, ZLO A STVŮRY JAKO VYPLIVNUTÉ ZE SAMOTNÝCH HLUBIN PEKLA

Legendou se Zelda nestala jen díky svému jménu. Naopak, ostruhy a kult nedotknutelnosti si od prvních dílů trpělivě budovala symbiózou pohádkového fantasy světa s kupou originálních nápadů, hratelností první třídy a hlavně geniálním designem. Snad každý díl Zeldy se stal lesklým klenotem v herní kořunce Nintenda, přičemž na vrcholu se skví diamant nejzářivější – Ocarina of Time pro N64. Dílo génia, herní revoluce, nejlepší hra všech dob… těmito a dalšími superlativy nešetřili herní novináři, ani nadšení hráči. Pak přišel Wind Waker na Gamecube a šok – temnou atmosféru Ocariny nahradily jásavé barvičky a snad nejlépe zvládnutá cel-shade grafika všech dob. Bezprecedentní hratelnost zůstala, vysoké hodnocení taktéž, ale poměrně velká část hráčů nový grafický styl nesla nelibě a Wind Wakera rozhodně nepovažovala za pokořitele Ocariny. Tím se měla stát Twilight Princess – návrat k „dospělejší" vizuální stránce, temná atmosféra a později ohlášené i inovativní ovládání pro Wii – slibné trumfy. A dnes konečně zjistíme, zda můžeme vykřiknout okřídlené „král je mrtev, ať žije král".

Děj začíná tradičně. V mále a pokojné farmářské vesnici jménem Ordon, ležící v nejjižnějším regionu království Hyrule, žije mladík jménem Link. Dalo by se říci obyčejný honák dobytka, který vlastní koně jménem Epona, klidně si žije a po práci na ranči si hraje s místní omladinou. Jenže stačí pár okamžiků a událostí naberou obrátky, na jejichž konci se Link ocitá v jiném světě, známém jako Twilight. A ještě navíc není zcela ve své kůži. Z Linka se totiž stal vlk. Naštěstí ne natrvalo. Návrat do lidské podoby už nám představí Linka v jeho nejznámější formě – v zelené tunice, s typickou čepicí na hlavě, s mečem a štítem v ruce. A teprve v tento okamžik se rozjíždí dobrodružství jménem Twilight Princess. Dobrodružství, v němž legendární hrdina musí znovu ochránit milované království Hyrule od hrozící zkázy a postavit se největšímu zlu.

Psí život

Twilight Princess staví na principech podobných A link to the Past a jeho střídání dvou verzí stejného světa. Máme tu království Hyrule plné pokojných lidiček a jeho temnou verzi – zde pojmenovanou Twilight. V tomto světě vládne temnota, zlo a stvůry jako vyplivnuté ze samotných hlubin pekla. Lidský život zde nemá místo, dokáží zde existovat pouze jako duše. I samotný Link se zde dokáže pohybovat pouze v kůži vlka. Království Twilight je nehostinné místo a na Linkovi je, aby zastavil jeho pomalé sžírání celého Hyrule. Později se ukáže, že nástup světa Twilight se stal pouze předehrou k daleko většímu nebezpečí, ale víc neprozradím ani slovo.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Připravuje játra a žaludek na vražedné kombo Vánoce a Silvestr

DOUPĚ HRA MĚSÍCE KONZOLE 12/06

INFO

[Žánr] Akční RPG
[Výrobce] Nintendo
[Distributor v ČR] Conquest
[Homepage] www.zelda.com
[Cena] 1 799 Kč

PLATFORMA: WII

KONKURENTI:
The Legend of Zelda: Wind Waker **10,0**
Okami **9,6**
The Legend of Zelda: Ocarina of Time **9,0**

[IDYLKA]
Není nad poezii západu slunce

Naštěstí na zastavení zla není hlavní hrdina sám, brzy se seznámí s podivným stvořením jménem Midna, jež slouží lidskému Linkovi jako poradce a pro jeho vlčí podobu má navíc v zásobě pár užitečných triků. Midna je vůbec zajímavé stvoření, které v celém příběhu hraje důležitou roli; určitě si ji hned zamilujete.

Po nedávném hitu Okami se tedy Twilight Princess stává druhou hrou, kde hlavní hrdina běhá po čtyřech a vyje na měsíc. Na rozdíl od bohyně Amaterasu se ovšem Link dokáže vrátit zpět do své lidské podoby a v pozdější fázi hry se lze přeměňovat dle libosti. Toho tvůrci brilantně využili a otevřeli před vámi docela nový svět. Ve vlčí kůži totiž Link dokáže spoustu triků. S Midninou pomocí může skákat na jinak nedostupná místa, umí se přenášet sítí postupně se objevujících portálů po celém království, navíc se dokáže hrabat v zemi a disponuje speciálním smyslem, díky kterému odhalí jinak neviditelné stvůry. Také dokáže komunikovat se zvířaty. Zpočátku jasně nalajnovaný postup, kdy disponujete vlčími či lidskými schopnostmi, se později rozvine v nutnost kombinovat obojí. Až se budete v hloubi některého ze spletitých dungeonů měnit plynule z jedné podoby do druhé, abyste odhalili cestu dál, uznáte geniálnost designérského umu v Nintendu.

Několikrát osvědčená formule funguje také zde. I když se velká část nese na vlně předchozích dílů, a vy tak zabloudíte do hlubin vodní svatyně či se zapotíte v lávových jeskyních, nebude vám určitá familiárnost prostředí a znalost překonávání překážek na obtíž. Naopak, oceníte to jako návrat ke kořenům.

Design a nápaditost úrovní opět nedokáže najít soupeře. Každou překonanou překážku oceníte sebevědomým šklebem, nalezení nového kusu vybavení je hotovým svátkem. Tvůrci namixovali osvědčené pomůcky se zcela novými a i těm starším přidali vychytávku navíc. Zmíním pouze tradiční bumerang, jenž se vám dostane do rukou v rané fázi hry a který nově dostal do vínku schopnost vyvolávat tornáda. Dalším příkladům se raději vyhnu: jejich postupné objevování je jedním z nejsilnějších hnacích motorů. Aby byla prohlídka dungeonu dokončena, pouze doplním, že na jejich konci vždy čeká (zpravidla tuhý) boss. Následné souboje se stávají třešinkou na kopci dalších třešní, které si lebedí na Mount Everestu našlehané šlehačky. Ruce se mi klepou chtíčem uvést vám alespoň jeden jediný příklad, ale neudělám to. Ochudil bych vás o hodně. Ale vězte, že se jedná o zatraceně epické bitky. A závěrečná konfrontace? No, nechejte se překvapit.

OCEÁN OPĚT VOLÁ

Zeldu pro konzole máme za sebou, takže se příště stěhujeme na handheldy. Phantom Hourglass je jméno nové The Legend of Zelda připravované na NDS. Opět se vrátíme na moře a ke grafickému stylu Wind Wakera. Největším lákadlem se pochopitelně stane možnost ovládat hru pomocí dotykového displeje. Loď například ovládáte tak, že na mapu nakreslíte požadovanou dráhu a tu následně automaticky dodržujete. Kromě toho nesmí chybět klasické nápadité dungeony, kde pro řešení hádanek nejednou využijete dotykové obrazovky. Pokud vše dopadne dobře, zřejmě se dočkáme nejrevolučnější Zeldy od dob Ocariny.

Legenda pokračuje

Jedním z důvodů, proč se na Twilight Princess dlouho čekalo, byla implementace Wii ovládání. A po pravdě, nedopadla tak revolučně, jak jsme čekali. Na hře je už na dálku vidět, že se začínala vyvíjet pro Gamecube a nebyla od počátku koncipována pro Wii. Máchání mečem je možná super, střílet jinak než pomocí Wii-mote, si už nyní nedokáži představit a rybaření nemá chybu, ale to vše je poměrně málo. To samé platí i pro grafickou stránku hry. Po výtvarné a stylové stránce se jedná o neuvěřitelné dílo, střídání barevného a živého Hyrule s temným a depresivním světem Twilight vás nechá zírat v němém úžasu. I dospělý Link s náušnicí v elfích uších vypadá sexy. Ale technická stránka už takový zázrak není, zvlášť zohledníme-li, že také podle tvůrců není rozdíl mezi Gamecube a Wii verzí.

Připomínku mám také k některým nepřirozeně působícím animacím a celkově vzato, hra možná působí až přespříliš nostalgicky. Dabing opět chybí, hudební doprovod se spoustou známých melodií je dech beroucí, ovšem možná by se nemusel tak urputně držet syntezátorů. Plně orchestrální soundtrack by budoval monumentální atmosféru daleko snadněji a nepůsobil by zaprášeně. Ale nepochopte mě špatně, Twilight Princess je rozhodně dobrá hra. Co dobrá, je skvělá, úžasná, fantastická, nesmírně zábavná a chytlavá. Je to hra, kvůli které stojí za to si pořídit Nintendo Wii. Jenže to není titul, který by překonal božskou Ocarinu. Ta ve své době znamenala revoluci. Twilight Princess znamená „jen" ďábelsky zábavnou hru, u které strávíte pěkných pár bezesných nocí.

> „JE VIDĚT, ŽE HRA NEBYLA OD POČÁTKU KONCIPOVÁNA PRO WII

Pod stádem koní

Po mokrém dobrodružství ve Wind Waker se vracíme zpátky na suchou zemi. Království Hyrule opět trochu nabobtnalo, a jistě proto uvítáte návrat milované Epony. Z koňského hřbetu si užijete nejen krásy cestování, ale čeká vás i několik nesmírně zábavných akčních pasáží. Jako příklad uvedu souboj proti soupeři sedlajícímu obřího divočáka, který se nese ve stylu klasických rytířských soubojů ze středověku. Objevování skrytých zákoutí království je sice zábava, ale jádro Zeldy se vždy ukrývá v nápaditých a propracovaných dungeonech.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

9,2

VERDIKT

- Precizní design
- Obrovská nápaditost
- Gigantická herní doba
- Fenomenální výtvarný styl
- Pohlcující hratelnost

- Málo Wii ovládání
- Podivné animace
- Možná moc lpí na tradicích

Nová Zelda je opět nezapomenutelná hra, která nesmí uniknout nikomu, kdo to s hraním myslí vážně. Ovšem až příliš vysoká očekávání nebyla zcela naplněna.

INFO

[Žánr]
Simulace skateboardingu
[Výrobce] Shaba Games
[Distributor] CD Projekt
[Homepage]
www.tonyhawksproject8.com
[Lokalizace] Není
[Cena] 1 399 Kč

PLATFORMA:
PS3, XBOX 360, PS2, XBOX, PSP

KONKURENTI:
Tony Hawk's American Wasteland **6,9**
Tony Hawk's Underground 2 **8,0**
Tony Hawk's Pro Skater 4 **9,0**

TONY HAWK'S PROJECT 8

V zajetí průměrnosti

Jak nenápadně napovídá název, skateboardová simulace se jménem slavného Tonyho Hawka je tu poosmé. Za vrchol série se obecně považuje druhý a třetí díl Tony Hawk's Pro Skater, osobně jsem se nejvíc bavil u čtvrtého. Underground se snažil o jakousi implementaci příběhu a hlavně drsný „rozbij-to-všecko" styl, který nemusel sedět každému. Přesto na chvíle u THUG2 vzpomínám rád. Sedmý díl, American Wasteland, byl pokusem o skloubení divokosti THUG a „skateboardovosti" THPS – vzniklá hra ovšem nebyla ani jedním z toho a největší anoncovaná přednost, přímé propojení lokací, byla spíše fraškou. Tony Hawk's Project 8 (THP8) se chce ještě více vrátit ke kořenům série a napravit jí pošramocenou reputaci.

Poutavé intro dává tušit, o co především půjde. V THP8 jde v prvé řadě skutečně o skateování; připadá mi, jako by zpracování triků bylo mnohem přesnější a čistější než kdy před tím. Podobně vývojáři rezignovali na násilné cpaní příběhu tam, kde se má jezdit na prkně: Tony Hawk chce dát dohromady tým osmi nejlepších skaterů, vy jste teď na dvoustém místě – to je celé. Nacházením tajných míst, skákáním gapů, plněním úkolů – tím vším se posouváte v žebříčku hodnocení až k vysněné osmičce.

Jako mnohokrát před tím můžete volně jezdit po lokalitách a přijímat úkoly od lidí. Tyto lokality na sebe navazují a po splnění několika úkolů můžete tím dalším otevřít průchod dál. Volné přejíždění mezi částmi světa ovšem funguje jen na next-gen konzolích, majitelé current-gen strojů se musí spokojit s tradičním přepínáním zón. Pořád je to ale lepší než trapné přejíždění v THAW.

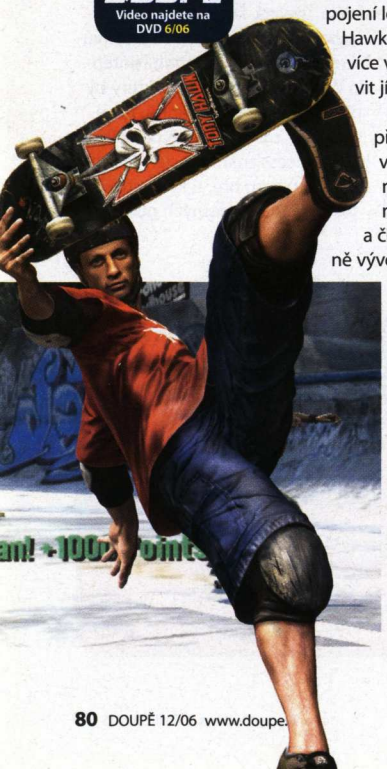
Úkoly jsou tradičního rázu, novinkou je trojí možnost jejich splnění – amatér, pro a sick – přičemž první dvě jdou obvykle zvládnout bez potíží napoprvé, sick hodnocení může zabrat více času. Do kariéry přibyla i známá dvouminutovka s klasickými úkoly (skóre, kombo, nalezení pásky a několik dalších věcí), a to vždy jako jeden z úkolů v dané lokaci.

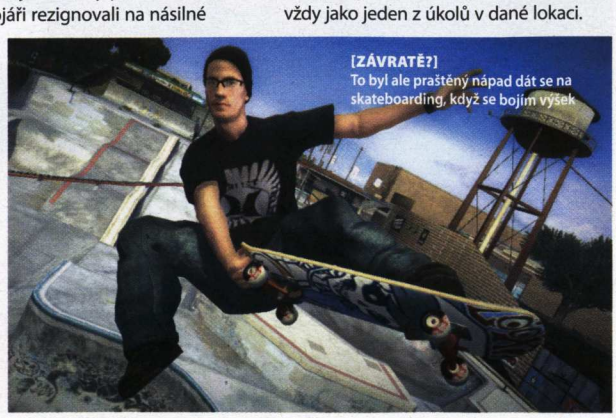
Samotná hra je ovšem taková nijaká. Design nevelkých levelů vás nikterak neohromí, lokace působí až nudně – témata jsou stejná jako už dříve (předměstí, škola…), zpracování horší. Problematické jsou dvě největší novinky – Spot Challenges a Nail The Trick. Spot Challenges prověří vaše určité schopnosti – grindovat po značkách, skákat, kde jsou značky, atd. – jenže na current-gen konzolích je musíte spustit jako samostatné úkoly, smysl tedy mají až na next-gen strojích. Při Nail The Trick zase zpomalíte ve skoku čas a pomocí analogových páček ovládáte nohy skatera a házíte si s prknem. To ovšem na PS2 a Xboxu bliká, když máte kopnout, čímž se prakticky vytrácí jakákoli výzva.

Celkově je Project 8 jen stínem série Pro Skater. Chybí Create-A-(cokoli, kromě Skater), větší výběr podoby vašeho skatera, vyšší obtížnost úkolů, nápaditější prostředí… THP8 není špatnou hrou a svým střízlivým designem a důrazem na animaci triků je mi blízký, ovšem výslednou kvalitou se nemůže rovnat (ba ani blížit) kvalitám dřívějších vrcholů série.

> **VÝVOJÁŘI REZIGNOVALI NA NÁSILNÉ CPANÍ PŘÍBĚHU TAM, KDE SE MÁ JEZDIT NA PRKNĚ**

DOUPĚ
Video najdete na DVD 6/06





[ZÁVRATĚ?]
To byl ale praštěný nápad dát se na skateboarding, když se bojím výšek.

TONY HAWK'S PROJECT 8 **7,2**

VERDIKT

- ▲ Vynikající animace triků
- ▲ Tradičně parádní soundtrack
- ▲ Dobře vyřešené přechody mezi lokacemi
- ▲ Povedená grafika i na current-gen konzolích
- ▼ Slabý design lokací
- ▼ Novinky na PS2 a Xboxu nepůsobí, jak by měly
- ▼ Hře chybí něco nového, čím by opravdu chytla

Snaha o návrat ke kořenům série se povedla napůl – vypadá to celé opět dobře, nicméně hratelnost pokulhává.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
You no take candle!

[KONÍK] Získat tohoto piňatu dá spoustu práce

VIVA PIÑATA

Jak si žijí papírová zvířátka se srdci z karamelek?

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Připravuje játra a žaludek na vražedné kombo Vánoce a Silvestr

Není jednoduché vytvořit hru pro děti. Respektive problém je udělat hru nejen pro děti. A produkt Generátoru průměrných plošinovek™, okořeněný licencí na filmový animák, který je zrovna v kurzu, nepovažuji hodný nikoho staršího deseti let. Hry, chytlavé pro každého hráče nezávisle na jeho věku, přesto existují. Stačí zmínit například nintendácký klenot Mario či Pokémony. Dnes se k nim přidává Viva Piňata – novinka z rukou kultovních vývojářů Rare.

Viva Piňata si bere nápady hned z několika značně netradičních her a výsledný produkt rozhodně snadno nezaškatulkujete. Kapka Animal Crossing, ždibec Harvest Moon a esence The Sims – protřepat, zamíchat a podávat za tepla. Ve hře se stáváte novým zahradníkem na ostrově piňatů, kouzelném místě snoubícím pestrou květenu se značně netradičním obyvateli a ještě unikátnější zvířenou. Na začátku máte k dispozici zrezlý rýč, kus ztvrdlé půdy zarostlé plevelem a vaše odhodlání. Berete tedy rýč do své virtuální ruky a vrháte se do práce. Posekat překážející trávu tady, zrýt kus země o kus dál, zasít novou zeleň a první kroky nesou ovoce – přišli vás navštívit první piňatové, červíci.

Červíkům ke štěstí stačí trochu trávy, a tak se u vás usazují. Přichází se seznámit i první obyvatelé ostrova – místní stavitel a majitelka obchodu. Zajdete tedy nakoupit semínka různých rostlinek a zadáváte staviteli první zakázku, domek pro vaše červíky. Nakoupit mrkve se ukázalo jako chytrý nápad, po pár okamžicích si je našli roztomilí králíčci. Díky domečku se rozmnožila populace červíků, což mělo za následek návštěvu vrabčáků. Vaše tvrdá práce je odměněna rostoucími zkušenostmi, díky nimž se dostáváte k novým možnostem – nové zboží v obchodech, lepší vybavení a tím pádem větší lákadla pro další druhy piňatů.

A o tom ve zkratce Viva Piňata je. Zvelebujete svoji zahradu, lákáte nové piňaty a staráte se o jejich spokojenost. Sázíte stromy, sklízíte a prodáváte úrodu, hloubíte rybníčky, kupujete svým piňatům doplňky, léčíte nemocné… Zpočátku omezené možnosti v průběhu hry neustále bobtnají a díky tomu se nikdy nenudíte. Rare precizně vybalancovali křivku obtížnosti, díky čemuž má hra skutečně co nabídnout každému hráči. Vše je naprosto přehledné a intuitivní, ovládání vejde do krve během pár minut, ale dokáže bavit dlouhé a dlouhé hodiny.

Hra na první pohled zaujme svým unikátním a roztomilým grafickým zpracováním, které si okamžitě zamilujete (nebo možná začnete nenávidět). Víc možností není. Díky poměrně omezenému prostoru nebylo problém vymodelovat do nejmenších podrobností absolutně vše – do posledního papírového záhybu piňatů, do posledního stébla trávy. Viva Piňata nemá zásadnějších nedostatků, jedná se o první hru pro Xbox 360, se kterou si užije spoustu zábavy každý. Svůj díl si na tom nese i česká lokalizace. Překlad sice má svoje mušky, ale jinak se jedná o profesionální práci. Pokud vás neodrazuje evidentně dětsky roztomilá grafika, pořiďte si lístek na ostrov piňatů. Litovat rozhodně nebudete.

CO JE VLASTNĚ PIŇATA?

Piňata je pestrobarevná schránka z papíru, ukrývající ve svém nitru sladkosti a hračky. Většinou se pověsí na provaz a děti (nebo i dospělí) s páskami přes oči se ji snaží klackem rozbít a sebrat sladkou odměnu. Používá se už stovky let při různých slavnostech, jako narozeniny, Vánoce a Den mrtvých. Má se za to, že tuto tradici zavedli španělští osadníci v Mexiku, později se dostala i do Itálie.

VIVA PIŇATA

8,8

VERDIKT

- Kouzelný grafický styl
- Bohaté možnosti
- Okamžitá přístupnost
- Brilantně vybalancovaná křivka obtížnosti
- Česká lokalizace

- Grafika nezaujme každého
- Slabší podpora Xbox Live
- Příběh do počtu

Pestrý mix zábavných nápadů, spojený kouzelnou grafikou ve značně netradiční budovatelské strategii.

INFO

[Žánr] Budovatelská strategie
[Výrobce] Rare
[Distributor] Microsoft
[Homepage] www.vivapinata.com
[Cena] 1 799 Kč

PLATFORMA:
XBOX 360

KONKURENTI:
Animal Crossing **9,0**
The Sims 2 **9,0**
Harvest Moon **Nehodnoceno**

HARDWARE

computer speciál

zima 2006/2007

PRŮVODCE PRO NÁKUP NOVÉHO POČÍTAČE

TIPY A TRIKY, JAK DOSTAT Z POČÍTAČE MAXIMUM

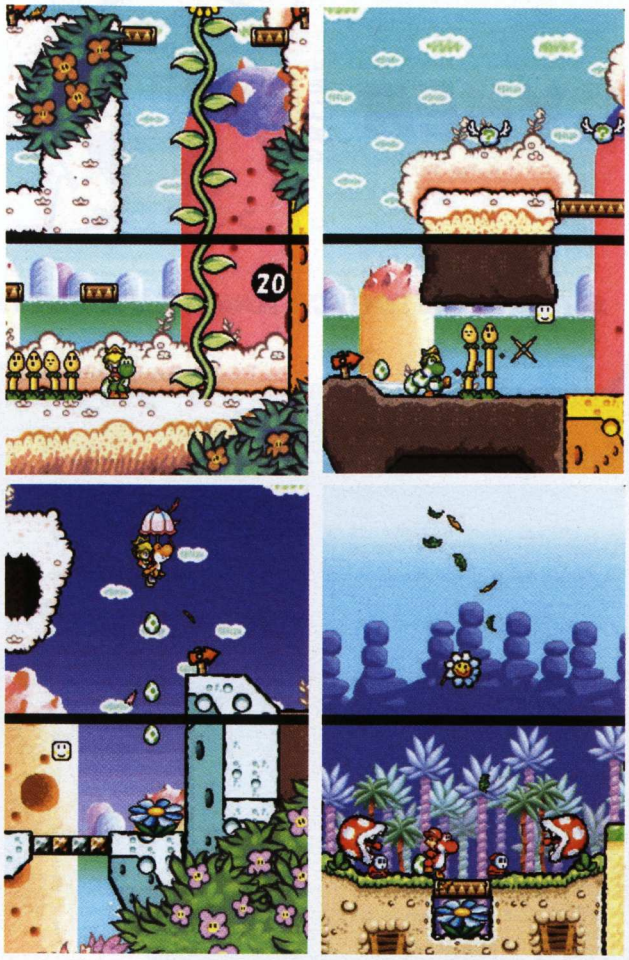
computer

V prodeji od 18. listopadu za 149 Kč

vydává mediální dům
www.cpress.cz

YOSHI`S ISLAND DS

Mario má o Vánocích dovolenou, ale měl by se mít na pozoru: kolega Yoshi chce zaujmout jeho místo



Přestože se budete v dalších řádcích pídit po detailech, prokazujících následující tvrzení, Yoshi´s Island představuje v mnoha ohledech nejrozmanitější skákačku pro Nintendo DS vůbec. Nejde jen o obecnou variabilitu prostředí a herních světů či snad rozličnost herních hrdinů: prvenství dosahuje pozvolným, zároveň však smrtelně účinným dávkováním nápadů. Už při letmém osahání se Yoshi´s Island tváří jinak než velký New Super Mario Bros. Obtížněji a náročněji, chtělo by se říci – a nebudu přitom daleko od pravdy.

Příkladem za všechny budiž především počáteční dvojice Baby Mario (vyniká rychlostí a silou) a Baby Peach (v kabelce skrývá deštníček, jež jí umožňuje vznášet se nad víry vzduchu), s níž strávíte v průběhu 50 misí nejdelší čas.

Výměna miminek ale není myšlena coby běžná záměna hrdinů pouze několikrát v průběhu hry: řada misí je na využívání odlišných schopností každé z postaviček postavena (měníte je proto na určených místech v rámci konkrétního levelu), jindy využijete vybraného hrdinu pro získání cenných bonusů. Ty také přímo ovlivňují

DÉLKU HRY OVLIVNÍTE VY SAMI: PŘÍSTUPEM KE SBÍRÁNÍ BONUSOVÝCH PŘEDMĚTŮ

Zatímco ovládání Maria padlo do ruky i nehráčům během několika chvil, Yoshi se jeví o poznání komplikovaněji. Už proto, že kromě obyčejného skákání využívá také střelby vajíčky (vytvářítе je z většiny nepřátel), roli zde dále hraje odlišnost každého z miminek, které statný dinosaurus Yoshi nosí na zádech. Potkáte a poznáte jich celou pětici.

délku a obtížnost hry. Budete-li se soustředit pouze na děj a v každém z levelů nekompromisně postupovat vpřed, není Yoshi´s Island DS obtížnou hrou. Stačí se však porozhlédnout po bonusových předmětech a na světě je nejen nová výzva, ale i další hodiny hraní.

Poněkud rozporuplně se jeví zejména systém umírání. Tam, kde jste byli v New Super Mario Bros. omezeni pouze několikerým kontaktem s nepřáteli, zde hlavní hrdina upustí jedno z dítek a v časovém limitu musí je opět zachytit do svých pařátů (zpravidla je hráči věnováno štědrých 10 sekund, jejichž počet lze dále zvyšovat). Nicméně: jak již zaznělo v předchozím odstavci, stačí se kromě postupování vpřed soustředit také na hodnocení mise (jinak se k uzamčeným bonusům nedostanete) a umírat nebudete jen výjimečně.

Základy hry jsou ale i tak pevné a odolné. Tvůrci dovedně spojují vše již známé, počínaje změnou prostředí a herních prvků, přes střídání interiérů i venkovních lokací, a konče misemi, v nichž jste vpřed nekompromisně hnáni posunujícím se obrazem. Nechybí rozličná bossové, na něž narazíte dvakrát v každém z pěti herních světů (ve čtvrté a následně osmé misi). Využita byla i dvojice displejů konzole, které se zde spojují v jeden velký – a prostor druhé obrazovky je šikovně využit pro rozšíření herní plochy.

Mezi nápady, které vám uvíznou v paměti i po dokončení hry, se řadí unikátní souboj s bossem, v němž je jeden z displejů konzole využit coby zrcadlo toho druhého.

1,5 bodu tlustý krajíc z hodnocení ukrojila nejen nepřístupnost hry začátečníkům (jakkoliv je obhajitelná už kvůli komplikovanějšímu ovládání, nováčci by měli sáhnout raději po New Super Mario Bros.), ale také chybějící multiplayer nebo problematický prostor mezi displeji, v němž se bude váš hrdina často ztrácet. Nic to ale nemění na nadšení, které provází hraní i předcházející řádky a které můžete o letošních Vánocích prožít také na vlastní kůži.

INFO
[Žánr] Hopsačka
[Výrobce] Artoon
[Distributor v ČR] Conquest
[Homepage] www.nintendods.cz
[Cena] 1 499 K

PLATFORMA: NDS

KONKURENTI:
New Super Mario Bros. **9,0**
Sonic Rush **8,5**
Super Mario 64 DS **9,0**

YOSHI´S ISLAND DS **8,5**

VERDIKT

+ Obrovská variabilita a rozmanitost
+ Veselé prostředí i náplň hry
+ Sbírání bonusů představuje výzvu
+ Originální grafické vzezření

− Prostor mezi displeji
− Chybí multiplayer

Když se smísí nejlepší nápady současných plošinovek s řádnou porcí vlastních, nemůže být výsledek nic menšího než výborná, do jisté míry unikátní hra. A tak se i stalo.

Kamil Gric, šéfredaktor
Bez Yoshi´s Island DS neudělal ani krok. A pokud snad, musel být pivní

CYBER CAFE

ULTIMATE ONLINE GAMING

SÍŤ INTERNETOVÝCH KAVÁREN A POČÍTAČOVÝCH HEREN

AMD PG CYBER CAFÉ :

PRAHA PALÁC FLÓRA
- 4. PATRO

PRAHA VILLAGE CINEMAS ANDĚL
- RADLICKÁ 3179/1E

PRAHA OC NOVÝ SMÍCHOV
- 2. PATRO

PRAHA 6 PRODIGY
- MUCHOVA 15

BRNO VELKÝ ŠPALÍČEK
- 1. PATRO

BRNO CENTRUM OLYMPIA
- 1. PATRO

LIBEREC CENTRUM BABYLON

INTERNET
od 19,- Kč za hod

GAMES
od 29,- Kč za hod

A DALŠÍCH 32 POBOČEK V ČR A SR,
CELKEM PŘES 800 HERNÍCH POČÍTAČU!
V NABÍDCE VÍCE JAK 90 TITULŮ HER!

www.PGCYBERCAFE.CZ

VLASTNÍTE INTERNETOVOU KAVÁRNU A CHCETE SE STÁT SOUČÁSTÍ USPĚSNÉ SÍTĚ PG CYBER CAFÉ?
VÍCE INFORMACÍ VÁM POSKYTNEME : tel.: +420 774 225 500, email: info@pgcc.cz

AMD 64 Athlon FX · LYNX · CISCO · ČESKÉ RADIOKOMUNIKACE · Canon · LINKSYS · FUELED BY SAPPHIRE · EA ELECTRONIC ARTS · ATi Radeon GRAPHICS · digitex · Microsoft · EIZO · Logitech · BVV Veletrhy Brno · DOUPĚ

BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

HONZA MORKES
zástupce šéfredaktora

HRDINOVÉ NEKONČÍCÍCH TAHŮ

Když jsme v redakci společně bilancovali uplynulých dvanáct měsíců, uvědomil jsem si, že letos mám na rozdíl od předchozích let poměrně jasno. Ano, byl tu Oblivion, do nějž jsem se ponořil sice se zpožděním, ale stejně mě dokázal uchvátit. Byl tu indiánský Prey, kromě něj nedobře přijatý, ale stejně zajímavý Godfather a koneckonců hlavně Pro Evolution Soccer, který mě provázel celým rokem v dobách zlých i ještě horších (prý jsem redakční pesimista, tak si udržuji image;-). Hrou roku je ale pro mě někdo úplně jiný – pátý díl Heroes of Might and Magic.

Právě u něj jsem (i díky přípravě historicky prvního Doupě speciálu) strávil nejvíce času (který mi teď prodloužil datadisk Hammers of Fate – recenzi hledejte o pár stránek zpět). A hlavně jsem si opět připomněl, kolik práce se skrývá za každou jednotlivou hrou. V případě pátého dílu Heroes of Might and Magic je obzvláště impresivní historie světa Ashan a jednotlivých frakcí, kterou tvůrci vytvářeli naprosto od začátku. A přitom nemuseli, ve hře samotné se vlastně ani moc neobjevuje. Právě podobné věci ale dělají z her opravdové klenoty, u nichž člověk vydrží desítky a desítky hodin. Rozhodně není sám – jak dokazuje aktuální Rozšířený zážitek, fandů série HOMAM je spousta. (Mimochodem zmiňovanou historii Ashanu najdete na DVD).

JÁ CHCI DÁREK!!!

Nesnáším předvánoční shon, fronty v obchodech, hysterii „nemám dárky pro člověka XY" a jehličí v hypermarketech od půlky listopadu (možná už října). Letos jsem se všemu zatím úspěšně vyhýbal, ale při přípravě Doupěte toho začínám pomalu litovat. No řekněte sami – nejsou ty sběratelské edice k nakousnutí? Kompletní vydání všech Civilizací, kompilace série Command and Conquer nebo třeba vojenská ArmA: Armed Assault... Ani pokud máte hluboko do kapsy, nemusíte zoufat. Cenega vypustila do světa novou „Kolekci klasiky", v níž si určitě vybere spousta hráčů (Chameleon, Deus Ex nebo všechny Thiefy pohromadě?).

A co teprve hardware! Wii, Xbox 360 nebo investice do zkřehlých kostí PC? Zejména v posledním případě vám doporučuji našeho skoro-už-tradičního vánočního rádce, který vám pomůže s výběrem jakékoliv součásti herního stroje. A i když ho psal odborník a nadšenec do technologií (a taky tak trochu šéfredaktor nejčtenějšího IT časopisu u nás), výsledkem je srozumitelný a jasný text, takže můžete přestat prosit kolegy či spolužáky o radu. V Doupěti se dozvíte úplně všechno!

BONUS ZONE
ROZCESTNÍK

86 HRÁČŮV RÁDCE – VELKÝ SPECIÁL
CO KOUPIT HRÁČI POD STROMEČEK – LEVNÉ HRY, SPECIÁLNÍ EDICE A SPECIALITKY

90 HITPARÁDY
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ. CO HRAJÍ V NĚMECKU?

91 KVIZ: JAK DOBŘE ZNÁTE HEROES OF MIGHT & MAGIC?
OTESTUJTE SVÉ ZNALOSTI!

92 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O HOMAM 5

95 NOSTALGIE: THE NEVERHOOD
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

96 NAOSTRO: MAREK ŠPANĚL, BI STUDIO
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

98 FREEHRY
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

99 HRY NA MOBIL
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

100 BLOG
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

101 HW NEWS
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

102 TEST: GEFORCE 8800
NOVINKA NA POLI GRAFICKÝCH KARET

103 CO OD JEŽÍŠKA? PŘECE HERNÍ POČÍTAČ
KOMPLETNÍ PRŮVODCE NÁKUPEM NOVÉHO PC (NEBO JEHO UPGRADEM)

108 LISTÁRNA
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

110 OBSAH CD/DVD
KNIGHTS OF THE TEMPLE CZ – BRUTÁLNÍ STŘEDOVĚKÁ JATKA

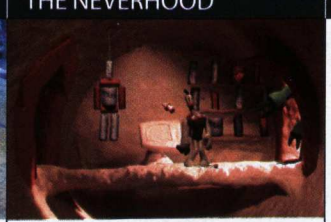
[86] HRÁČŮV RÁDCE

Vánoční speciál

[92] ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

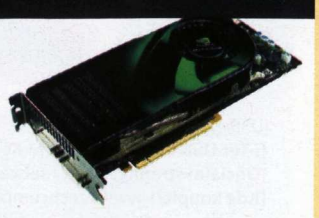
Heroes of Might and Magic V

[95] NOSTALGIE – THE NEVERHOOD



Jak vznikla virtuální plastelína?

[104] HW RÁDCE



Co od Ježíška? Přece herní počítač

HRÁČŮV RÁDCE

VÁNOČNÍ SPECIÁL

Blíží se čas, kdy vousatí dědové vylezou ze svých polárních doupat, nasoukají se do rudé uniformy, vytáhnou horolezeckou výstroj a po podepsání životního pojištění začnou shazováním dárků ničit pracně udržované komíny. Nám hráčům, kteří již na Santa Clause nevěří a jediný myslitelný komín představuje ten datový, kterým jsme připojeni k internetu, nezbývá než napnout všechny mozkové buňky a vymyslet nejpřihodnější vánoční dárek pro herně pozitivní přátel, které zbytek roku roztrháváme na kusy v oblíbené síťové hře. Aby se čtenář při svátečním nadělování necítil ztracen, připravili jsme několik žhavých tipů, které zaručeně potěší každého technicky orientovaného člověka.

do 199 Kč

NECHYBÍ VÁM NĚCO?

Zapomínat je lidské. Vánoce jsou však ideální příležitostí pro nápravu hříchů! Pokud jste si v celoročním shonu nestihli pořídit některé z aktuálních čísel Doupěte, máte ideální příležitost svou chybu napravit a pořídit si chybějící výtisk pod stromeček. Některá čísla jsou k dispozici v posledních několika málo kusech, tak dlouho neváhejte. Za dvacet let byste při prohlížení nekompletní sbírky Doupátek mohli litovat!

[Starší číslo oblíbeného časopisu]
[Doupě XX/XX] 99 Kč + poštovné
[Oficiální stránky] www.doupe.cz
[Kde koupit?] predplatne@cpress.cz; 545 113 713

NĚKDO TO RÁD HORKÉ

Většina osobních počítačů má problémy s odpadním teplem, tak proč si v hráčském doupěti ještě přitápět? Inu v zimě přijde horký čaj nebo káva k rozehřátí prstů před pořádnou herní akcí vhod. Ovšem jak zajistit, aby náš nápoj zcela nevychladl? Kuriózním řešením je ohřívač připojitelný do USB portu. Ačkoliv má výkon pouze maximálních 2,5 W a vyžaduje použití speciálního hrnku se zcela plochým dnem (je součástí dodávky), dokáže zajistit, aby tekutina rychle nevychladla. Jistě, kafe touto cestou uvařit nelze, ovšem minimálně překvapíte své známé:-).

[USB ohřívač]
[i-Tec USB Cup Warmer] 143 Kč
[Oficiální stránky] www.i-tec.cz
[Kde koupit?] www.czechcomputer.cz

STRAVENKA V HODNOTĚ 50 KČ

Pokud někdy hráč dostane stravenku, je lepší k ní přikládat uživatelský manuál nebo rovnou CD s videonávodem. Se stravenkou se pojí úkol, takřečený quest – najít vhodné stravovací zařízení, které je s papírovým lístkem kompatibilní, a tam jej odevzdat místnímu NPC, jenž se většinou jmenuje číšník a zejména při placení oplývá skutečně pozoruhodnou umělou inteligencí. Ne, za stravenku skutečně nelze dostat jakýkoliv kus hardwaru v oblíbeném počítačovém obchodě a nefunguje ani jako směnné médium v obchodě s hrami. Je třeba si pamatovat, že stravenka platí pouze na vybrané, konvenční pokrmy. Dožadovat se skřetích řízků pečených na trolí krvi s marinádou působící +5 na intelekt většinou způsobí zaseknutí hry a spadnutí do Windows… ehm, tedy vyhození z restaurace!

[stravenka]
[Oficiální stránky]
www.stravenky.cz

NAKOPAT PÁR ORKŮ

Některé hry mají smůlu na špatný marketing, nepopulární prostředí nebo jen špatnou konstelaci planet, které jim zabraňují v zas louženém prodejním úspěchu. Kvality Warhammeru 40 000: Dawn of War nejlépe dokumentuje letošní Company of Heroes od stejných tvůrců. Když se tvůrci rozhodli vytvořit hru z prostředí druhé světové na prakticky stejných principech jako Warhammer 40k, najednou mají všichni jasno o nejlepší realtime strategii roku. Warhammer si zasluhuje stejné ovace a pro milovníky scifi světů je jasnou volbou.

[Hra ve zlevněné edici]
[Warhammer 40 000: Dawn of War] 199 Kč
[Lokalizace] Titulky
[Oficiální stránky] www.dawnofwargame.com
[Kde koupit?] www.cdprojekt.cz

do 299 Kč

BUDIŽ SVĚTLO A PRŮVAN!

Všichni to známe – hrajeme v parné letní noci do pozdních hodin, kdy již tma dávno zahalila klávesnici, prsty se pletou přes sebe a ještě ke všemu je všude kolem tak nepříjemné dusno. Řešením se může stát praktický set firmy Thermaltake, který hráčům představuje miniaturní větráček, lampičku a malý USB hub. Větráček lze snadno nastavit tak, aby slabý proud vzduchu foukal hráči přímo do obličeje, zatímco jednoduchou LED svítilnu je radno nasměrovat těsně na klávesnici. Snadné a extravagantní řešení za nepříliš vysokou cenu.

[USB větráček s lampičkou]
[Thermaltake A2044 USB FaN & Lighter/White] 271 Kč
[Oficiální stránky] www.thermaltake.com
[Kde koupit?] www.tntrade.cz

PATRIOTEM V AMERICE

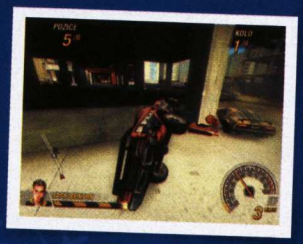
Při vší úctě ke všem ostatním tuzemským hrám, nejvíce naši zemi v hráčském světě proslavila Mafia. Ta se právě nyní objevila ve skvělé zlevněné edici, takže pokud chcete dát obdarovat nějakého cizince, vykašlete se na české pivo či broušenou vázu a buďte moderní! Typickým domácím produktem je přece kvalitní propracovaná hra s uvěřitelným příběhem a devítkovými hodnoceními! Mafia vás přenese do meziválečné Ameriky do kůže Tommyho Angela, taxikáře, který shodou náhod skončil v mafiánské rodině. Hra sleduje jeho nové povolání, které je kombinací akčních pasáží v dobových autech a přestřelkách v ulicích. Filmový zážitek zaručen!

[Hra ve zlevněné edici]
[Mafia] 249 Kč
[Lokalizace] Kompletní
[Oficiální stránky] www.mafia-game.cz
[Kde koupit?] www.cenega.cz

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Raduje se z maličkostí, chodí na procházky… zkrátka senilní

NIČIT JE TAK LIDSKÉ!

Pokud v garáži opečováváte každý záhyb svého auta a na rozpláclé brouky na chladiči máte speciální čisticí kapalinu, je nejvyšší čas začít s léčením vaší chorobné úzkosti. Drastickou formou může být Flatout 2, brutální závody, v nichž se na „škrábance" nehledí. Není totiž důležité „jen" zvítězit, peníze se vydělávají hlavně demolicí okolí tratě a soupeřů. Této filozofii odpovídají i doplňující soutěže ve stylu „destruction derby". Zkrátka ideální pomůcka, než vyrazíte na české silnice!



[Hra ve zlevněné edici]
[Flatout 2] 299 Kč
[Lokalizace] Kompletní
[Oficiální stránky] www.flatoutgame.com
[Kde koupit?] www.topcd.cz

BUDUJME RYCHLE, SOUDRUZI!

Legendy v myslích lidí přetrvávají celou věčnost. Není tak divu, že hráčům při neustálém obdivování konceptu SimCity uniklo, že svět našel jeho následovníka. City Life se v mnohém inspiruje svým velkým vzorem a zakladatelem žánru budovatelských strategií, ke klasickým „starostovským" problémům však přidává starosti s nájemníky. Vaším úkolem je vytvořit fungující a prosperující město, v němž budou zastoupeny všechny socioekonomické třídy, aniž by se vzájemnou nenávistí nepozabíjely.

[Hra ve zlevněné edici]
[City Life] 299 Kč
[Lokalizace] Titulky
[Oficiální stránky] www.montecristogames.com/city-life
[Kde koupit?] www.topcd.cz

V RODOKMENU OBLIVIONU

I když se hráči RPG budou o Vánocích pravděpodobně více zajímat o upgrade svého stroje, aby si mohli letošní nadílku svého žánru konečně zahrát v rozumném rozlišení, malým dárkem určitě nepohrdnou. Zvláště když se jedná o „Game of The Year Edition" slavného Morrowindu! Přímý předchůdce Oblivionu nabízí snad ještě rozlehlejší svět a monstróznější pojetí. V GOTY edici najdete jak původní hru, tak oba její datadisky.

[Hra ve zlevněné edici]
[TES: Morrowind GOTY edition] 249 Kč
[Lokalizace] Titulky (hra + jeden datadisk)
[Oficiální stránky] www.elderscrolls.com
[Kde koupit?] www.cenega.cz

do 499 Kč

UTRŽENÉ SLUCHÁTKO

Nevyznáte se ve stále více proklamovaném IP telefonování nebo se vám jednoduše nechce platit peníze některému z poskytovatelů této služby? Pak stačí nainstalovat populární dorozumívací program Skype, a pokud skutečně chcete při telefonování držet v ruce sluchátko, koupit si malý USB telefon s množstvím funkcí. Přístroje jsou přímo kompatibilní se Skype a s jejich pomocí můžeme program ovládat a posléze neomezeně hovořit. Na trhu je celá řada typů telefonů, my jsme na ukázku vybrali jeden z levnějších ze sortimentu firmy Vipower.

[Skype telefon]
[Vipower VPEUP-03-BLACK] 478 Kč
[Oficiální stránky] www.vipower.com.tw
[Kde koupit?] www.tntrade.cz

RUKAVICE PRO TĚŽKOU VÁHU

Syndrom karpálního tunelu z neustálého pohybu myší je krutá realita a je vhodné se tohoto bolestivého onemocnění vyvarovat. Ať již používáním gelových podložek pod myš nebo touto speciální rukavicí určenou především pro profesionální hráče. Podle výrobce dokáže zpevnit zápěstí, absorbovat pot a nijak nepřekáží pohybu prstů. Ať se již praktické názory na rukavici různí v intervalu od „Zvedl se mi skill v CounterStrike o 50 %!" po „Je to tahání peněz z lidí", pokud má hráč problémy se zápěstím a je pravák, jistě tato pomůcka stojí za vyzkoušení.

[Rukavice pro profesionální hráče]
[Steelpad Gaming Glove] 333 Kč
[Oficiální stránky] www.steelseries.com
[Kde koupit?] www.czechcomputer.cz

FRODO NA VYCHÁZCE

Na filmové licenci založená realtime strategie vám dá možnost znovu okusit nejvýznamnější milníky Bitvy o Prsten. A co víc! Pokud podivné pidihobity a jejich horskou túru nemusíte, můžete si vybrat Sauronovu stranu a ukázat všem, jak vypadá ideální vláda ve Středozemi v podání zla. Hra je založena na systému podobnému sérii Total War – na hlavní mapě v kolovém režimu obstaráváte chod říše, a pokud se na jednom poli střetnou dvě armády, proběhne bitva v plně realtime režimu.

[Hra ve zlevněné edici]
[LOTR: Battle for Middle-Earth] 499 Kč
[Lokalizace] Manuál
[Oficiální stránky] lotr.ea.com
[Kde koupit?] www.vltava.cz

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
„Můj pet ti bude tankovat všechny tělesné otvory!" – hláška z guild chatu ve WoW

SPECIALITY A EDICE PRO FAJNŠMEKRY

do 1999 Kč

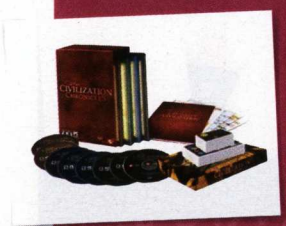
S KORBELEM DO STŘEDOVĚKU

Pokračování série historických strategií Medieval 2: Total War sklízí celosvětově vysoká hodnocení (jinak tomu není ani v naší recenzi na předcházejících stránkách). Ovšem proč si kupovat originálku jenom kvůli barevnému obalu, když lze dostat víc? Pokud si hráč včas objedná Medieval 2 prostřednictvím internetového obchodu Shop Doupě, má šanci, že na něj ještě zbude bonus v podobě skleněného korbele s motivem hry. Není lepšího vánočního dárku, než pinty chlazeného moku z trademarkové nádoby:-). A pokud se i to zdá málo, pak je zde speciální edice s látkovou mapou, figurkou a mnoha dalšími bonusy.

[Dárek k objednávce hry]
[Korbel s motivem Medieval 2: Total War] 999/1 499 Kč
[Oficiální stránky] www.totalwar.com
[Kde koupit?] shop.doupe.cz

CIVILIZAČNÍ MOR

Na megalomanii se ve sběratelských edicích nehledí. Nejinak tomu je u speciální edice či spíše „krabice" Civilization Chronicles Box Set, která obsahuje všechny díly Civlizace od počátku série. Jenže to není vše! V exkluzivně vypadajícím balení najdete i knihu popisující úskalí vývoje, DVD s exkluzivními materiály a nebo také speciální karetní hru na motivy Civilizace. Mezi hrami pochopitelně nechybí ani poslední díl Civilization IV.



[Sběratelská „krabice"]
[Civilization Chronicles Box Set] 1 799 Kč
[Oficiální stránky] www.2kgames/civ4
[Kde koupit?] www.cenega.cz

VÁNOČNÍ CUKROVÍ S HERNÍM MOTIVEM

Co může být lepším dárkem pro hladového hráče, než tác plný sladkostí připomínajících oblíbenou hru? Na jednoduché linecké těsto stačí vzít 200 g hladké mouky, přidat 70 g moučkového cukru, sáček vanilkového cukru, dva žloutky, 140 g másla a všechno to rukama uhňácat v jednolité těsto. Po jednodenním odležení v lednici se můžeme dát do tvarování nejrůznějších tvarů. Není však radno vytvářet příliš velké a subtilní konstrukce, těsto se má tendenci rozsypávat. My jsme vyzkoušeli uplácat logo Half-Life nebo hvězdnou loď Enterprise a obě věci chutnaly výtečně. Tedy samozřejmě až po upečení na suchém plechu (nutno sledovat, než těsto správně zezlátne). Opravdoví nadšenci se mohou pokusit péct na rozžhaveném procesoru.

[vánoční cukroví]
[200 g mouky, 70 g cukru, vanilkový cukr, dva žloutky, 140 g másla]
[Oficiální stránky] Kuchyně
[Kde koupit?] V samoobsluze

TRUHLIČKA NA KOLA

Stylová dřevěná truhlice je třešničkou na dortu skvěle zpracované sběratelské edice tahové strategie Heroes of Might and Magic V. Kromě DVD s českou verzí hry v ní fanda série najde i plnou verzi RPG odnože Might and Magic IX, 3 exkluzivní mapy, osvětlující mnohé herní události a pár dalších drobností. Potěší zejména velká mapa světa Ashan a popisy jednotek včetně jejich schopností.

[Sběratelská edice]
[Heroes of Might and Magic V] 1 999 Kč (1 399 Kč shop.doupe.cz)
[Oficiální stránky] homm5.cdprojekt.cz
[Kde koupit?] www.cdprojekt.cz

do 1 000 000 Kč

SKLADUJEME DATA PO ŠVÝCARSKU

Na světě existují dva symboly praktičnosti. Jeden tradiční, švýcarský armádní nožík, se kterým nemusí být člověk ani MacGyver, aby dokázal přestavět starý počítač v trans-galaktické teleportační zařízení. Druhým symbolem je moderní flashdisk. Firma Swissbit si řekla, co by asi vzniklo spojením obou těchto předmětů, a nezůstalo jen u slov – zrodila se celá řada flashdisků integrovaných do nefalšovaného švýcarského nože i s jeho nezbytnými nůžkami, pilníkem, šroubovákem nebo propiskou. K dispozici jsou verze od 128 MB až po 1 GB. Komu by nestačil flashdisk, může sáhnout rovnou po MP3 přehrávači S.Beat s kapacitou 1 GB, rádiem a podporou většiny současných formátů hudby.

[Flashdisk / mp3 přehrávač]
[Swissbit SwissMemory Victorinox 1 GB] 3 332 Kč
[Swissbit SwissMemory S.Beat 1GB] 4 629 Kč
[Oficiální stránky] www.swissbit.com
[Kde koupit?] www.czechcomputer.cz

CYBERPUNK SE BLÍŽÍ

Byl tu technokratický a řádně předražený robopes Aibo od Sony a mnoho dalších revolučních robotů, nicméně až Robosapien se dostává na běžný trh díky zajímavé ceně a atraktivnímu zpracování. O co jde? Jedná se o hračku robota z dílny Marka Tildena, vědce NASA, který vytvořil roztomilou podivnost, jíž neodolá žádný technicky orientovaný nadšenec pro nové vynálezy. Díky důmyslnému řešení kloubů umí Robosapien chodit, tančit, uchopovat a házet předměty a provádět mnoho dalších programovatelných činností (celkově je jich 67). Věc jako stvořená pro hračičky.

[Rádiově ovládaný robot]
[Robosapien] 2 990 Kč
[Oficiální stránky] www.wowwee.com
[Kde koupit?] www.chcihry.cz

FINÁLNĚ FANTASTICKÝ ČAS

Světoznámý japonský výrobce Seiko se zásadně vyhýbá produkci digitálních hodinek, ovšem jednou udělal výjimku. Bylo to u příležitosti premiéry filmu Final Fantasy: Esence života, kdy firma vydala limitovanou edici stylových digitálek ve dvojím provedení. Levnější, černá varianta se pyšní velkým displejem a plastovým řemínkem v kombinaci s efektní leštěnou ocelí. Dražší varianta nazvaná Wrist Holo je vyrobena z oceli celá a vytváří masivní náramek, který neunikne pozornosti okolí a uzemní každého znalce ságy Final Fantasy. Nejjednodušší cesta k sehnání obou verzí je prostřednictvím internetové aukce eBay, ovšem najít někoho, kdo prodá své Wrist Holo, je skutečným štěstím. Na stejném místě lze objevit také celou řadu dalších hodinek ze série Final Fantasy, nicméně již ne tak efektních.

[Final Fantasy hodinky]
[černá varianta] cca 6 000 Kč
[Wrist Holo] Neudáno
[Kde koupit?] www.ebay.com

ÚTOK VESMÍRNÝCH KRÁLÍKŮ

Pamatujete si na mánii kolem digitálního mazlíčka Tamagochi? Podobný úspěch nyní v západních zemích zažívá elektronický králík Nabaztag. Ačkoliv praktické uplatnění se pohybuje někde na úrovni roztopené zmrzliny, jeho specifikace a schopnosti jsou velmi zajímavé. Ve svém břiše má zabudováno Wi-Fi připojení, takže si ze stejně vybaveného počítače může kdykoliv stahovat čerstvé e-maily, zprávy o počasí, dopravě nebo dokonce brouzdat RSS kanály a tohle všechno nahlas předčítat plynnou angličtinou nebo francouzštinou. Aby toho nebylo málo, umí Nabaztag projevovat svou náladu blikáním, stříháním ušima a pronášením nejrůznějších poznámek, nebo se jednoduše spáruje s druhým podobným králíkem.

[Umělé inteligentní králík]
[Nabaztag] 3 790 Kč
[Oficiální stránky] new.nabaztag.com
[Kde koupit?] www.pixmania.cz

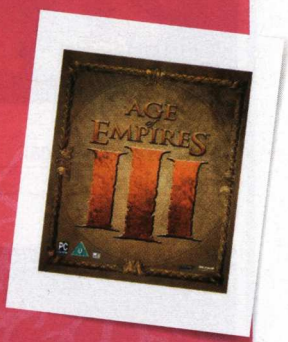
MASSIVELY MULTIMEDIA OFFLINE RPG

Lékaři by jistě nazvali World of Warcraft rakovinou volného času. Pokud hráčům čirou náhodou mezi hraním ještě nějaké volno zbude, jak jinak jej vyplnit, než opět hraním Warcraftu, tentokrát v podobě stolní hry? V žádném případě nejde o jednoduché člověče nezlob se. Balení obsahuje na sto třicet originálních figurek monster, několik osmistěnných kostek, pět set herních karet a jednu velkou mapu kontinentu Lordaeron. Po něm hráči putují, aby sbírali zkušenosti pro své postavičky a vzájemně proti sobě bojovali rozděleni na Hordu a Alianci. Principy hry jsou nečekaně propracované a mohou se směle rovnat počítačové předloze. Detailní recenzi hry přineseme v jednom z budoucích speciálů věnujících se fenoménu WoW.

[Desková hra World of Warcraft]
[World of Warcraft: The Board Game] 2 399 Kč
[Oficiální stránky] www.fantasyflightgames.com/worldofwarcraft.html
[Kde koupit?] www.megami.cz

VĚK ŘÍŠŠSKÝCH BOHÁČŮ

Není divu, že většina sběratelských verzí her vychází ze strategického žánru. Vždyť kdo jiný, než kolonizátoři a dobyvatelé Ameriky by měli mít dost peněz na jejich pořízení! Collector´s Edition Age of Empires 3 obsahuje pochopitelně samotnou hru (bez datadisku), ale také zajímavou knihu o celé sérii. Nechybí soundtrack, DVD s komentáři vývoje, speciální manuál i oficiální příručka. Poslední zajímavostí je velký plakát od známého ilustrátora Craiga Mullinse.



[Sběratelská edice]
[Age of Empires III] 2 299 Kč
[Oficiální stránky] www.ageofempires3.com
[Kde koupit?] www.playman.cz

levné hry

Název	Cena	Lokalizace	Kde
Operace Flashpoint Platinová edice	249 Kč	Kompletní	Cenega
Syberia 1+2	249 Kč	Titulky	Cenega
Thief 1+2+3	249 Kč	Titulky	Cenega
TOCA Race Driver 2	199 Kč	Titulky	CD Projekt
Full Spectrum Warrior	199 Kč	Titulky	CD Projekt
Lví král: Návrat do Lví země	499 Kč	Kompletní	CD Projekt
Boiling Point	299 Kč	Titulky	TOP Distributor
Far Cry	299 Kč	Kompletní	Playman
Doom 3	299 Kč	Ne	TOP Distributor
Half-Life 2	449 Kč	Ne	EA
Sid Meier´s Pirates	499 Kč	Manuál	Cenega
Final Fantasy X-2 (PS2)	899 Kč	Ne	EA
Burnout Revenge (PS2)	799 Kč	Ne	EA
NHL 2k7 (PS2)	999 Kč	Manuál	Cenega

sběratelské edice

Název	Cena	Zajímavost	Kde
C&C: First Decade	899 Kč	Všechny předchozí díly C&C	EA
The Godfather (PS2)	899 Kč	DVD s bonusy o hře i filmu	EA
Black and White 2 Collector´s edition	1 599 Kč	DVD + virtuální postavička tygra	EA
Need for Speed: Carbon Collector´s Edition	1 699 Kč	Bonusová auta, pouzdro	CD EA
ArmA Armed Assault	1 599 Kč	Krabice od munice, kompas, tričko	Cenega
Oblivion - Collector´s Edition	1 499 Kč	Mince, bonus DVD, průvodce světem	Cenega

Další levné edice najdete např. na stránkách:
www.cdprojekt.cz/nxk
www.cenega.cz/kolekceklasiky
www.topcd.cz
www.cqe.cz
www.playman.cz.

K dostání jsou většinou i v internetových obchodech (např. shop.doupe.cz)

HITPARÁDA

CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

HLASUJTE A VYHRAJTE DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

GOTHIC 3 (A)
[Hodnocení] 8,1 (10/06)
[Počet kol] 2
[Hlasů] 26,8 %

COMPANY OF HEROES (B)
[Hodnocení] 9,3 (10/06)
[Počet kol] 2
[Hlasů] 21,6 %

PRO EVOLUTION SOCCER 6 (C)
[Hodnocení] 8,5 (11/06)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 14,6 %

NEED FOR SPEED: CARBON (D)
[Hodnocení] 8,8 (11/06)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 12,8 %

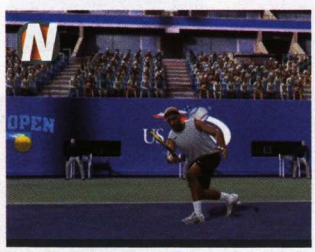
RAYMAN (E)
RAVING RABBIDS
[Hodnocení] 8,3 (12/06)
[Počet kol] novinka

MEDIEVAL 2: (F)
TOTAL WAR
[Hodnocení] 9,0 (12/06)
[Počet kol] novinka

VYŘAZENÍ

5. TES: OBLIVION – 9,9 %
6. GEARS OF WAR – 5,6 %
7. FLATOUT 2 – 4,3 %
8. NEVERWINTER NIGHTS 2 – 3,4 %
9. ARMA: ARMED ASSAULT – 3,1 %

VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:
MAREK NOWAKOVSKI



TOP SPIN 2 (G)
[Hodnocení] 8,6 (12/06)
[Počet kol] novinka

ZELDA: (H)
TWILIGHT PRINCESS
[Hodnocení] 9,2 (12/06)
[Počet kol] novinka

VIVA PIÑATA (I)
[Hodnocení] 8,8 (12/06)
[Počet kol] novinka

DOUPĚ DODÁVÁ:

Na konec roku velký úklid! Pozice vyklidili matadoři našeho žebříčku – TES: Oblivion a Flatout 2, aby dali příležitost k vyniknutí mladším a energičtějším hitům. Podaří se jim vydržet v žebříčku do nového roku? O tom svými hlasy rozhodnete jenom vy!

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

■ Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera D024 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU D024 D Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je 7. ledna 2007. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

USA – PC HRY (19. – 25. 11.)

1. The Sims 2: Pets
2. Battlefield 2142
3. Bejeweled 2 Deluxe (puzzle)
4. Desperate Housewives
5. Neverwinter Nights 2
6. Microsoft Flight Simulator X Deluxe
7. World of Warcraft
8. Company of Heroes
9. The Sims 2: Happy Holiday Stuff
10. Medieval 2: Total War

Zdroj: GameSpot

VELKÁ BRITÁNIE (27. 11. – 2. 12.)

1. FIFA 07
2. Need for Speed: Carbon
3. Call of Duty 3
4. Pro Evolution Soccer 6
5. The Sims 2: Pets
6. Gears of War
7. Lego Starwars: The Original Trilogy
8. WWE Smackdown vs. Raw
9. Rainbow Six: Vegas
10. Bratz: Forever Diamondz

Zdroj: IC Games

ŠVÝCARSKO A XBOX 360 (20. 11. – 29. 11.)

1. Gears of War
2. Call of Duty 3
3. Need for Speed: Carbon
4. Tony Hawk´s Project 8
5. FEAR
6. FIFA 07
7. Sonic The Hedgehog
8. Pro Evolution Soccer 6
9. Gears of War Collector´s Edition
10. Splinter Cell: Double Agent

Zdroj: Siea

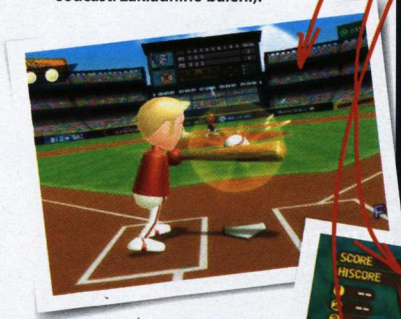
WII V JAPONSKU

1. Těsně před odvezením tohoto čísla do tiskárny dorazily do redakce první přesné výsledky víkendového šílenství v Japonsku, během nějž se prodalo 372 000 kusů konzole nové generace. Nejprodávanější hrou se stal podle očekávaní soubor hříček Wii Sports, který si pořídil skoro každý druhý majitel konzole (v ČR je součástí základního balení).

NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY V PRVNÍM VÍKENDU

1. Wii Sports – 176 880 ks
2. Wii Play – 171 888
3. Legend of Zelda: The Twilight Princess – 145 068
4. WarioWare: Smooth Moves – 63 086
5. Super Swing Golf – 12 673

GamesIndustry.biz



2. Wii Play je druhou sadou hříček, které se zaměřují na využití možností specifického ovladače konzole. Součástí je například střílení kačen, vybírání lidí z davu, býčí rodeo, rybaření nebo kulečník.

3. Nejprodávanější „velkou hrou" je v Japonsku bezpochyby nejnovější dobrodružství Zeldy, které na hlavu porazilo ambiciózní Red Steel (toho se v prvním víkendu prodalo méně než 9 tisíc ks). Více o hře se dočtete v naší recenzi.

Kvíz

JAK DOBŘE ZNÁTE HEROES OF MIGHT & MAGIC?

1 GRAFIKA V PRVNÍM DÍLU SÉRIE HOMAM MĚLA JEDEN NEDOSTATEK, JAKÝ?
a) Vílám upadávaly křidélka
b) Jednotky v boji chodily pozpátku
c) Grafika prolínala do čtvrté dimenze
d) Hra spadla, kdykoliv se na obrazovce objevil nekromant Sandro

2 DATADISK K DRUHÉMU DÍLU NESL PODTITUL
a) Clash of Titans
b) Crash of Dragons
c) Prince of Royalty
d) Price of Loyalty

3 V HRADĚ NEKROMANTŮ VE TŘETÍM DÍLU SÉRIE HRÁL(Y) V POZADÍ
a) Housle
b) Trubky
c) Cimbál
d) Děti na schovávanou

4 ČTVRTÝ DÍL PŘEDSTAVIL JEDNU STVŮRU Z KONKURENČNÍHO SVĚTA ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. KTEROU?
a) Mantikoru
b) Titána
c) Beholdera
d) Jezevcodlaka

5 JAK SE JMENOVAL ZÁLUDNÝ PŘEDSTAVITEL PEKLA V AKTUÁLNÍM PÁTÉM DÍLU?
a) Azrael
b) Agrael
c) Gargamel
d) George Bushrael

6 KTERÝ SVĚT NEPATŘÍ DO UNIVERZA MIGHT & MAGIC?
a) Eoful
b) Erathia
c) Ashan
d) Auberean

VYHODNOCENÍ

5 až 6 správných odpovědí
Jste skutečným znalcem! Elfové a trpaslící před vámi mohou smekat klobouky, kostlivci rovnou hlavy. Série HoMaM vás zřejmě provází již od dětství a nebylo by moudré nechat si ujít žádný z nových dílů a otupit své znalosti.

3 až 4 správné odpovědi
U HoMaM jste strávili mnoho času a je to na vašich vědomostech vidět. Možná jste neprobádali každý píď nápaditých map, nicméně hutné podvědomí o světě síly a magie jistě máte.

1 až 2 správné odpovědi
Jste normální hráč, pro něhož je HoMaM jen jednou z mnoha her, u které jste strávili příjemné chvilky. Doporučujeme doplnit vzdělání a nastoupit na loď plující k fantasy břehům.

0 správných odpovědí
Jedna možnost je, že vám série HoMaM k srdci moc nepřirostla, nebo máte v horším případě takovou sklerózu, že si na zážitky z hry již nepamatujete. Nevěšte hlavu, je zde spousta jiných her.

Správné odpovědi: 1b, 2d, 3a, 4c, 5b, 6d

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Pátý díl Heroes of Might & Magic patřil mezi nejočekávanější hry tohoto roku. Není divu, když davy fanoušků se počítají na miliony a značka HOMAM je prodejně nejsilnější také v naší domovině. Právě vycházející datadisk Hammers of Fate jen dokazuje, že dění kolem pátého dílu není ani v nejmenším mrtvé, ba naopak. Abyste si prožitek z něj a původní hry umocnili, představíme vám některé ze zajímavých modifikací pro pátý díl hry, přidáme užitečné rady a nepostradatelné informace. Spoustu dalších materiálů (statistiky jednotek, historii frakcí a mnoho dalšího) naleznete také na DVD.

NEJZAJÍMAVĚJŠÍ MÓDY PRO HOMAM 5

COMPLETE HEROES COMPILATIONS

Omrzela vás grafika hry a rádi byste si ji inovovali? Žádný problém, tedy pokud vlastníte Complete Heroes Compilations, což je modifikace, která kompletně změní vizuální stránku hrdinů jednotlivých hradů. Tím pádem se svých nových reků dočká Azyl, Peklo, Nekropole, Kobka, Hvozd i Akademie.

DRAGON MOD

Lahůdka pro všechny milovníky zvířat, ale pouze tehdy, zařadíme-li mezi ně i pekelné kreatury, jakými jsou draci. Těch je v původní hře hned několik, a pokud vám jejich podoba připadá monotónní, doporučujeme vyzkoušet Dragon Mod. Ze Smaragdového draka se rázem stane Zlatý a z Hlubinného draka Červený. Drobných změn dozná i Černý drak, který představí své nové, temné já.

LOAD DURING COMBAT MOD

Občas jsou pravidla her nastavena tak, že hráče znevýhodňují. To je případ absentujícího nahrávánít hry během boje v pátém díle Heroes of Might & Magic. Nedostatek odstraňuje modifikace nazvaná Load During Combat Mod, díky níž můžete načíst poslední uloženou pozici, kdykoliv se vám zachce. To se hodí zvláště v případech, kdy přejdete do boje a posléze zjistíte, že soupeř disponuje mnohem větší armádou, než je ta vaše.

INVENTORY MOD

Nevyhovuje vám originální inventář v pátém dílu Heroes of Might & Magic? V tom případě není nic jednoduššího, než jej vyměnit! Provést se to dá jeho aktualizací, kdy si do adresáře se hrou nahrajete tzv. Inventory Mod, který grafiku a rozložení položek původního inventáře změní. Podle jeho autorů by vše mělo být na pohled líbivější a intuitivnější.

COMBAT MOD

Stejně jako v předchozím případě, i Combat Mod mění jednu z klíčových věcí ve hře, konkrétně podobu bojového interface a s ním související funkce. Modifikace byla navržena s ohledem na snadnější ovládání jednotek během boje, proto některá nepodstatná okna byla odsunuta na méně viditelná místa. Zajímavostí je pak možnost rychlého uložení či načtení hry během boje pomocí klávesové zkratky.

ALL HEROES

Patříte-li mezi majitele vydaného datadisku Hammers of Fate a přitom ještě nemáte k dispozici všechny dostupné hrdiny, můžete si je jednoduchým způsobem opatřit – postačí vám k tomu malá modifikace s vše říkajícím názvem All Heroes at Hammers of Fate. Jejím použitím zpřístupníte všechny hrdiny v singleplayerových i multiplayerových mapách, včetně hrdinů trpaslíků.

HOMAMV REBUILD

V případě, že se vám nechce procházet jednotlivé módy jeden po druhém a instalovat je po jednom, je ideálním řešením aplikace obsáhlejšího packu, který v sobě zahrnuje modů hned několik. Takový je případ HOMAMV Rebuild, který obsahuje zhruba dvacítku nejrůznějších vylepšení či změn. Po jeho instalaci dochází k úpravám statistik některých nepřátel, vizuální podoba vybraných jednotek dozná menších změn, stej-

SLOVNÍČEK DOBRODRUHA

Pokud zrovna neputujete s hrdinou, který má speciální průzkumnické schopnosti, můžete jen odhadovat, kolik nepřátel vás na bojišti čeká. Abyste to měli snazší, připravili jsme pro vás malé shrnutí. České ekvivalenty jsou shodné s posledním patchem 1.4.

Anglicky	Česky	Počet
few	málo	1–4
several	pár	5–9
pack	tlupa	10–19
lots	houf	20–49
horde	horda	50–99
throng	zástup	100–249
swarm	stovky	250–499
zounds	mračna	500–999
legion	legie	1000+

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Ten, kterému chybí sníh

ně tak se dočkáte ženských hrdinek a jednotlivé artefakty i kouzla se pochlubí novými, lépe pasujícími názvy.

CAMERA MOD

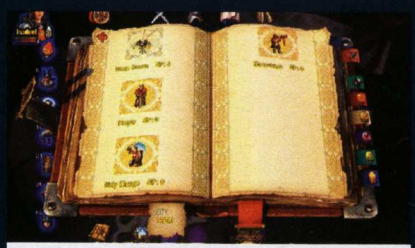
Následující modifikace je čistě „udělej si sám" záležitostí. Proč? Nebudete potřebovat žádné další soubory, jen stačí zeditovat ty stávající. Pokud byste rádi dosáhli toho, aby kamera snímala hru z vámi definovaného úhlu, není nic snazšího než postupovat podle následujících pokynů: přepište soubor autoexec.cfg, který se nachází v \gamedir\profiles, a doplňte do něj hodnoty mission_camera_limits 90 10 100 -90 0 0 0, mission_camera_softlimits 90 11 100 -90 0 0 0. Díky tomu bude kamera dění ve hře snímat z top down pohledu. Nicméně úhel si můžete sami libovolně nastavit přepsáním daných čísel – první značí zorné pole (ve stupních), druhé potom míru přiblížení, třetí míru oddálení (max. 100), čtvrté potom minimální úhel (v radiánech), páté maximální úhel a šesté a sedmé odchylku (tu neměňte).

THE AI MOD

Co si budeme povídat, umělá inteligence mnoha počítačem řízených protivníků ve hrách není kdovíjak zázračná. Nejinak tomu není ani u pátého dílu Heroes of Might & Magic. Je možná na solidní úrovni, ale kvalit reálného protihráče ani zdaleka nedosahuje. A přesně to byla myšlenka, která stála u zrodu The AI Modu. Jednoduše řečeno počítačem ovládaní protivníci dostanou to samé množství zlata a přístup ke stejným zdrojům jako vy, stejně tak jsou více agresivnější a v neposlední řadě by také neměli dělat rozdíl mezi dalšími hráči s umělou inteligencí a reálným protihráčem. Ostatně si modifikaci zkuste a uvidíte, zda je to lepší než předtím.

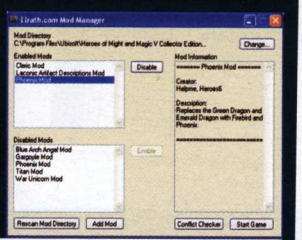
CLASSIC MOD

Jestliže jste na sérii Heroes of Might & Magic vyrostli, jistě jste u pátého dílu jen tak nezkousnuli inovované názvy některých kouzel či přímo jejich popisky. Chcete-li si hru vychutnat s původními názvy, stačí si nainstalovat tuto modifikaci a staré známé vousaté popisky se vrátí zpět.



NO INTRO MOD

Nelze ji snad ani nazývat modifikace, přesto ji mnozí ocení. K čemu všemu je určena? Jak je z názvu patrné, odstraní vám intro, díky čemuž se ihned po spuštění hry dostanete do menu, odkud můžete okamžitě pokračovat ve svém posledním tažení.



ELRATH.COM MOD MANAGER

V případě, že se nespokojíte s málem a rádi testujete co možná největší množství modifikací, časem se může stát, že v nich budete mít trochu nepořádek. Tento problém by vám měl pomoci vyřešit Elroth.com Mod Manager, což je malá utilitka, pomocí které můžete spravovat jednotlivé módy, instalovat a odinstalovat je přímo pomocí kliknutí z jediného společného místa.

MAPY

Znáte pátý díl Heroes of Might & Magic jako svoje boty? Máte celou hru několikrát dohranou? Proč si neprodloužit požitek z hraní přidáním některé z map od fanoušků? Jelikož v Doupěti nejsme žádní troškaři, připravili jsme pro vás výběr zhruba dvaceti nejzajímavějších map jak pro singleplayer, tak multiplayer. Díky nim vás hra zabaví na další hodiny a hodiny.

TOP3

STRÁNKY, KTERÉ SI NESMÍTE NECHAT UJÍT

Heroes of Might & Magic je fenoménem, který se nevyhnul ani internetu. Na něm lze najít desítky kvalitních webů věnujících se jednotlivým hrám série, resp. právě aktuálnímu pátému dílu. Abyste měli jejich výběr usnadněný, porozhlédli jsme se za vás po těch nejzajímavějších z domácích luhů a hájů a stejně tak proklepli pár zahraničních.

HEROES CENTRUM

WWW.HEROES-CENTRUM.COM

Středobod vesmíru českých fanoušků Heroes of Might & Magic. I tímto označením by se dala titulovat stránka nazvaná prozaicky Heroes Centrum. Nabízí doslova přehršel informací spojených se známou fantasy sérií, tradiční tipy, rady, triky či užitečné downloady. Navíc správci tohoto serveru čas od času pořádají různé srazy, na nichž máte možnost se s příznivci „Heroesů" potkat osobně tváří v tvář. Stránka se věnuje všem doposud vydaným dílům a největší důraz je samozřejmě kladen na poslední, pátý.

- **častá aktualizace, o všech hrách ze série, pořádání ligy a srazů, fórum**
- **negativa snad ani žádná nejsou**

HOMAM V FANSITE

WWW.HOMAM.EU

Fansite pátého dílu Heroes of Might & Magic na doméně .eu přináší to, co může každý správný fanda této hry čekat – její recenzi, historii světa M&M, popis hrdinů, magie, bojových taktik, jednotlivých ras, artefaktů a mnoho a mnoho dalšího. Co na stránce zaujme, je příjemný stylový design a stejně tak potěší relativně rozsáhlá sbírka pozadí, jimiž si můžete ozdobit plochu svých Windows. Bohužel podle data poslední aktualizace se zdá, že se autoři stránce již moc nevěnují.

- **spousta informací, tapety na plochu, fórum**
- **jen o pátém dílu, poslední aktualizace v srpnu**

HOMM5

HOMM5.CDPROJEKT.CZ

Web provozovaný pod hlavičkou domácího distributora hry, společnosti CD Projekt, sice nenabízí tolik jako výše uvedení konkurenti, nicméně byste jej svou návštěvou poctít měli. Najdete zde totiž informace týkající se především české verze hry, vydávaných patchů a vůbec se zde budete moci seznámit s tím, co se kolem hry u nás děje. Kromě toho tu bývají občasné soutěže o zajímavé ceny, jako jsou třeba trička s motivem hry či dokonce hry samotné. Za zmínku dozajista stojí i poměrně rozsáhlí průvodci kampaněmi.

- **informace o české verzi hry, průvodce kampaněmi, soutěže**
- **oproti konkurenci relativně málo obsahu**

KAM SE JEŠTĚ PODÍVAT? :

Ačkoliv je série Heroes of Might & Magic v Česku nesmírně populární, pořádných webů, které se mu věnují, je skutečně minimum. Kromě výše uvedených stojí za návštěvu třeba Firebirdova stránka o jednotlivých hrách série (**www.firebird.cz**), Gremlinův informační servis (**www.heroes.cz**) či Ingoustovy stránky věnované soutěžím ve čtvrtém dílu HOMAM (**heroes.ingoust.com**).

V případě zahraničních stránek je výběr mnohem širší. Pro komplexní informace o celé sérii doporučujeme navštívit kvalitní web Age of Heroes (**www.heroesofmight-andmagic.com**), pokud se zajímáte o HOMAM spíše z designérské a modderské stránky, pak Celestial Heavens (**www.celestialheavens.com**) nebo Elrath (**www.elrath.com**). Příznivci online soutěžení nechť zasurfují na The Oracle League (**www.oracleleague.com**) nebo Heroes V Tournament Honor (**www.toheroes.com**).

STÁLE AKTUÁLNÍ!

Abyste šli s dobou a měli hru stále aktuální, najdete na našem DVD poslední verze patchů pro pátý díl Heroes of Might & Magic.

HRAJTE ODKUDKOLIV

Souběžně s uvedením pátého dílu Heroes of Might & Magic na trh spustil Ubisoft zajímavou webovou hru s jednoduchým názvem Heroes Mini. Tu může hrát každý naprosto zdarma na stránce **www.heroesmini.com** a svým způsobem jde o okleštěnou verzi známých a notně oblíbených soubojů. Po krátké registraci se takřka ihned můžete pustit do hraní a postupovat výše a výše na žebříčku nejlepších hráčů. Samozřejmě nemůžete čekat, že by se tato webová hříčka svou hratelností nebo zpracováním rovnala svému „velkému" sourozenci, nicméně i tak jde o zajímavý nápad, který by neměl zůstat bez povšimnutí.

FANOUŠKOVSKÝ MANUÁL

Fandové HOMAM určitě ocení se zjevným nadšením vytvořený manuál, jehož tvorbu dokonce posvětil i vydavatel Ubisoft. Příručku jsme bohužel kvůli problematickým autorským právům nemohli umístit na DVD, stáhnout ji můžete třeba ze stránek **www.heroes-centrum.com**.

CO NAJDETE NA DVD?

- Desítky modů
- Singleplayerové a multiplayerové mapy
- Statistiky jednotek
- Zajímavý popis historie jednotlivých frakcí
- Unikátní „Skillwheel" popisující strom dovedností každého z hrdinů

Jednotlivé mapy se na DVD nacházejí ve společné složce. Na jejich zprovoznění stačí mapy s příponou .pak umístit do složky data, která se nachází ve složce se hrou. Výchozí umístění hry je C:\Program Files\Ubisoft\Heroes of Might and Magic V.

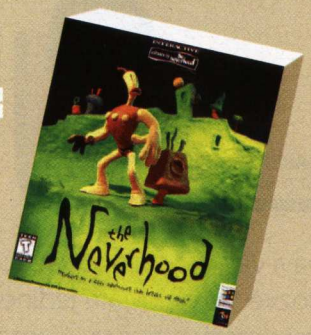
DOUPĚ
Všechny soubory, módy a návody na DVD 12/06

inzerce

PRÁVĚ VYCHÁZÍ!
NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU IKARIE

DVD FANTASY SCI-FI PUBLICISTIKA
TECHNIKA HORROR

nostalgie
THE NEVERHOOD



Většina z vás si v mládí hrávala s plastelínou. S „blemcavou" hmotou se dalo zažít spousty zábavy, ať už se jednalo o tvorbu plastelínové ZOO v kreativnějším případě, či plivání malých oslizlých kuliček brčkem po otravných spolužácích. Osobně jsem si kdysi z plastelíny uplácal svůj první počítač, na mírně zdeformovaný monitor nalepil vystřižený obrázek Maria a „pařil" jako o život. Postupem věku plastelínu nahrazovaly jiné zájmy, ale někomu hraní s modelovací hmotou vydrželo až do dospělého věku.

Například tvůrcům adventury The Neverhood – jedné z nejvtipnějších, nejstylovějších a zároveň nejbizarnějších her všech dob. The Neverhood byl natolik šíleným zážitkem, že snad každý hráč musel aspoň na chvíli zauvažovat nad mentálním zdravím vývojářů. Ale pokud nahlédnete trochu pod pokličku, okamžitě se vám rozjasní – pod plastelínovou adventurou je podepsaná velká část tvůrčího týmu šíleného Earthworma Jima, včetně samotného autora, Douglase TenNapela.

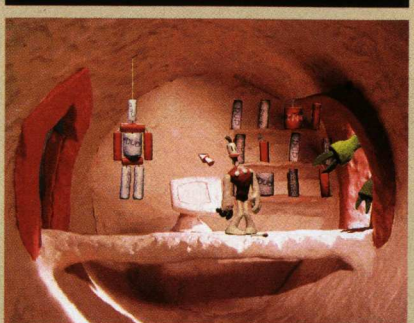
Hra dokázala na první pohled fascinovat svým unikátním vizuálním stylem, úplně celá je tvořena metodou claymation – tedy modelováním prostředí a postav z jílu či podobného lehce tvarovatelného materiálu. Ve filmovém průmyslu se setkáte s claymation poměrně často, stačí si vzít slavného Wallace a Gromita. Ovšem v The Neverhood si animace jílu střihla herní premiéru, a pokud nejde o úplně první hru tvořenou v claymation, rozhodně platí za nejznámější. Přestože vizuální stránka je velmi silným lákadlem, hra zaujme i dalšími vlastnostmi.

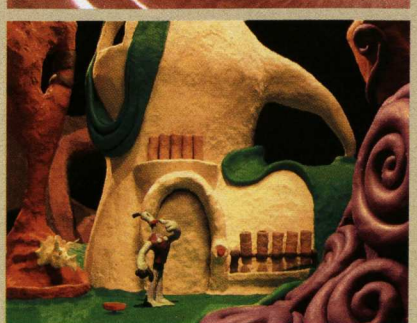
The Neverhood dokázal fascinovat svým unikátním, lehce bizarním, ale do detailů propracovaným světem. O tom, že to není pouze reklamní tahák, přesvědčuje dnes už legendární pasáž s nekonečnou chodbou. Ve skutečnosti nebyla nekonečná, ale dlouhá „pouze" třicet osm obrazovek se stěnami hustě popsanými textem, vysvětlujícím vznik světa Neverhood. Na konci chodby pak ležela jedna z kazetek, nutných k dohrání celé hry. The Neverhood nebyla rozhodně jednoduchá hra, pekelně těžká by už se možná dalo použít, ale stále to plně nevyjadřuje frustraci z některých obzvlášť vypečených hádanek. Bez poznámek čmáraných na cár papíru bych s největší pravděpodobností bídně kysnul na některém místě ještě dnes.

Jakmile se však do hraní ponoříte, nelze toho nechat. The Neverhood svazoval hráče svojí atmosférou hustou jako sirup. I když každá obrazovka byla přecpána různými vtípky, ve kterých hlavní hrdina Klayman dostává boxerkou do obličeje, či minutu krká po sežrání teček z muchomůrky, prostředí svojí prázdnotou svíralo srdce tísnivým pocitem. Téměř po celou hru nenarazíte na živou bytost, a když už se něco hýbe, snaží se to sežrat hlavního hrdinu. Přidejte neuvěřitelně stylový hudební doprovod a dostáváte zcela jedinečný herní zážitek doslova přetékající emocemi.

Skladatel Terry S. Tailor se pokusil vytvořit unikátní hudební podklad, který se vymykal tehdejším standardům pro hudební doprovod her. Vyšlo mu to na jedničku, což ostatně potvrzuje i fakt, že se CD se soundtrackem prodávalo výborně. I přes nesporné kvality a oddanou komunitu fanoušků se ale The Neverhood nikdy nestal prodejním hitem. To už je ovšem úděl netradičních her, své by vám o tom řekl i třeba Tim Schaffer – tvůrce Grim Fandanga či Psychonauts. Pokud ovšem nějakým zázrakem někde na The Neverhood narazíte, nenechte jej ležet ladem. Podobných osobitých her je totiž jako šafránu.

INFO
[Žánr] Adventura
[Výrobce] The Neverhood Inc.
[Rok vydání] 1996
[Kde sehnat] Bazar
PLATFORMY: PC, PSX





PLASTELÍNOVÉ OPICE

Možná to ani nevíte, ale The Neverhood se dočkal pokračování. Ovšem pouze na Playstationu a navíc se nejednalo o adventuru, ale o klasickou plošinovkou s názvem Skullmonkeys. I když se rozhodně nejednalo o špatnou hru, kvalit The Neverhood nedosahovala, protože se tvůrci v první řadě soustředili na originalitu vizuální stránky hry a hratelnost nechali topit v bahně průměru. V Japonsku se dočkali dokonce ještě jedné hry s Klaymanem, ovšem to byl jen pouhý tahák na peníze hráčů a navíc nebyla ani použita claymation.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Připravuje játra a žaludek na vražedné kombo Vánoce a Silvestr

MAREK ŠPANĚL
Bohemia Interactive Studio

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. Dnešní rozhovor byl trochu válečnější než obvykle – do horkého křesla totiž usedl ředitel společnosti Bohemia Interactive Studio, Marek Španěl.

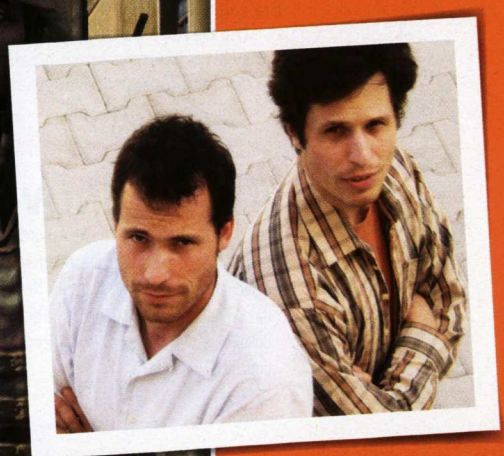
[?] Co vy osobně považujete za největší vývojový skok mezi Operací Flashpoint a ArmA: Armed Assault?
[!] Určitě vlastní engine hry, jedná se vlastně o rozdíl dvou generací – původní engine Operace Flashpoint byl postaven pod DirectX 7, zatímco ArmA je velmi progresivní DirectX 9 engine, který využívá možnosti DirectX 9 karet opravdu nadoraz (a např. HDR systém počítání světla v reálném čase tak, jak ho používá ArmA, je dost unikátní a pokročilé řešení). Navíc nový engine zavádí převážnou většinu dat přímo za běhu hry, což je též zásadní inovace.

[?] Proč byla k ArmA: Armed Assault zvolena kontroverzní kopírovací ochrana StarForce?
Volbu ochrany proti kopírování v zásadě necháváme na lokálních partnerech. Jinak to prakticky ani nejde. V jejich rozhodování hraje velkou roli také to, jaké ochrany vůbec jsou schopni rozumně rychle a levně vyrábět. Pro nás by naopak bylo nejlepší mít ochranu proti kopírování jen jednu. V případě Army to ale kvůli množství distributorů není možné. V ČR, Rusku a Polsku tak hra vyšla se StarForce, česká online verze pro download používá Softwrap, v Německu hra vyšla se Securom, ale paradoxně tamní online verze používá StarForce. Seznam her, které v ČR se Starforce jen letos vyšly, je poměrně dlouhý a stavět kvůli tomu na pranýř zrovna Armu je trochu zbytečné.

[?] Nebojíte se, že by to mohlo poškodit prodejnost hry vzhledem k image, který tento software u hráčů má?
[!] Nějaký vliv to jistě mít může, ale nezdá se, že by to bylo až tak dramatické. Naopak, pokud by hra neměla ochranu proti kopírování žádnou, bylo by to pro nás v dnešní době opravdu příliš riskantní a jsem přesvědčen, že dopady na prodejnost by byly dramaticky vyšší. Okolo StarForce už se vytvořila na internetu jistá mytologie a kult a pro někoho může být celkem těžké se orientovat. Jakkoli tedy pokládám obavy ze StarForce za nepodložené, čeští hráči mají alternativu: stáhnout si hru online pomocí služby IDEA games s názvem „Sprocket", kde je použita ochrana Softwrap.

[?] Jak jste spokojeni s hodnoceními v recenzích (průměrně hra získává stěží přes 70 %)?
[!] Zatím jsme zaznamenali 21 recenzí (z toho zhruba polovina v německy mluvících zemích a polovina u nás a na Slovensku). Celkový průměr skóre je 74 %, průměr recenzí v němčině dokonce 81 %, domácí přijetí je o něco chlad-

NA KVALITÁCH ARMY SE PROJEVILA I ABSENCE SILNÉHO VYDAVATELSKÉHO ZÁZEMÍ



PROFIL OSOBNOSTI

Vyjmenujte nejznámější české hry! Mafia, Hidden and Dangerous a... Operace Flashpoint patří mezi nejvýraznější tituly, které vznikly v České republice. Poslední jmenovaná hra neuspěla jen mezi hráči, ale její vylepšená verze VBS se dodnes používá v armádním tréninku. Jelikož právě vychází nepřímé pokračování Flashpointu, ArmA: Armed Assault, do Naostra jsme pozvali Marka Španěla, ředitele firmy, která má Flashpoint a Armu na svědomí.

Marek Španěl je společně se svým bratrem Ondřejem vůdčí osobností vývojářského studia Bohemia Interactive již od jeho založení v roce 1999. Nicméně začátky jejich práce lze vystopovat ještě dále, na prvním komerčním projektu s názvem Invaze z Aldebaranu pracovali již v roce 1991.

Opravdovým průlomem se ale stala dnes již kultovní Operace Flashpoint, které se po celém světě prodalo více než 1,5 miliónu kusů. V rychlém sledu pak následovaly datadisk s názvem Resistance, podstatně vylepšená verze pro Xbox a stranou herní branže se uchytil vojenský simulátor VBS, jehož nová verze se připravuje. Čtenáře ale bude nejvíce zajímat nepřímé pokračování Flashpointu s názvem ArmA: Armed Assault, které do obchodů dorazilo před několika týdny (a recenzi jste si mohli přečíst v minulém čísle).

nější, s průměrem 70 %. Osobně jsem takovým přijetím Army příjemně překvapen a zejména v Německu je to až nad očekávání dobré.

[?] Myslíte si, že je to odpovídající číslo vzhledem ke kvalitám hry?
[!] Ano, připadá mi to odpovídající. ArmA je stále dost ojedinělá hra svým pojetím a rozsahem, na druhou stranu dosud trpí různými nedostatky a pro hráče může být místy i těžko stravitelná. Ono je stejně dost těžké jakoukoli hru, natož takto složitou, ohodnotit jedním číslem.

Spíše než hodnocení mě mrzí povrchní postoj některých recenzentů, a dovolím si tady zmínit pár perliček: srnky v české Armě opravdu nejsou, u zvuku nábojů simulujeme tzv. supersonic crack (efekt pro objekt letící nadzvukovou rychlostí), což je možná pro hráče zvuk neobvyklý, nicméně zcela realistický, kulka ze samopalu neprojde vodní hladinou a roztříští se na povrchu (nicméně z pistole by asi projít měla), hra obsahuje tutoriál.

[?] Proč se ve hře vyskytuje tolik chyb a bugů? Mají opravdu čeští hráči sehrát roli placených beta-testerů?
[!] To, co dělá Armou jedinečnou, je naprosto neuvěřitelný rozsah a otevřenost, kterou hra poskytuje. To samé je ale zároveň prokletí, protože se jedná o velice sl ožitý projekt. Na výsledné kvalitě hry se podepsalo mnoho faktorů a jedním z nich je určitě absence silného vydavatelského zázemí.

Česká a německá verze se kromě použité ochrany nijak nelišily a my jsme je odevzdávali zhruba ve stejný čas, ale díky rychlejší výrobě mohla hra u nás vyjít o dost dříve. Vydáním hry ve střední a východní Evropě pro nás práce na tomto projektu nekončí a budeme pokračovat v jejím zlepšování. Ve zbytku západní Evropy má hra vyjít v únoru, v Americe zatím jasné datum není, ale pravděpodobně zde hra vyjde v březnu.

Jakékoli problémy s hrou či zklamání některých hráčů nás mrzí a v nejbližších měsících budeme dělat maximum pro to, aby hra opravdu naplnila i jejich (často možná trochu nepodložená) očekávání a aby se stala plnohodnotným nástupcem Operace Flashpoint ve všech ohledech. Komunita okolo Army se rozjíždí velmi slibně (už nyní je ke stažení pár zajímavých výtvorů) a je pro nás jeden z hlavních pilířů, na kterých Armu stavíme.

[?] Myslíte si, že vaše válečné hry mají na světě konkurenci? Která se podle vás nejvíce OFP přiblížila?
[!] Válečných her vychází celá řada a každá z nich je pro nás svým způsobem konkurencí. Přesto si díky našemu pojetí i vlastnímu enginu zachováváme určitou odlišnost a jedinečnost. Mnohé komerční hry a zejména pak jejich modifikace hráčům přinášejí někdy více či méně podobný styl hry, jakým disponuje ArmA či Flashpoint – např. America's Army, série Battlefield, Ghost Recon, Red Orchestra a další.

[?] Jaký je aktuální stav situace s licencí na název Operace Flashpoint? Už je definitivní, že „Game 2" ponese jiný název?
[!] Název Operation Flashpoint je majetkem tehdejšího vydavatele hry Codemasters. Jak s ním budou nakládat, je čistě jejich rozhodnutí, ale vzhledem k tomu, co vím, je téměř jisté, že Game 2 se tak jmenovat nebude.

[?] Máte už představu o jménu a vydavateli této hry?
[!] Nemáme.

[?] Bojíte se konkurence v podobě proslýchané Operace Flashpoint 2 od Codemasters?
[!] Konkurence je zdravá vždy a určitě se jí nebojíme. Bude zajímavé vidět, o co se Codemasters pod tím jménem pokusí, jak dlouho jim to bude trvat a jaký bude výsledek. Zatím kromě různých drbů o hře nic známého není, takže je brzy na jakékoli další úvahy.

[?] Pokračuje nějak vaše spolupráce na vývoji armádních simulátorů?
[!] Rozhodně. Právě teď se v USA účastníme hlavní výstavy v oboru s novou verzí VBS2. Kromě toho pokračuje vývoj dalších projektů souvisejících i s VBS1. Práce pro vojáky je pro nás stále významnější a naše australské studio, které se na tuto činnost zaměřuje, v posledním roce rostlo.

[?] Jaká byla vůbec vaše role ve vytváření VBS? Podílela se na jeho vývoji přímo pražská pobočka, nebo jste „jen prodali technologie"?
[!] Především se jedná o dodávku technologií, ale čas od času se různou formou podílíme i na vývoji či jiných úkolech, které VBS přináší.

[?] Připravují se další podobné armádní projekty?
[!] Simulátorů pro armádu samozřejmě existuje celá řada. Nicméně šíře záběru VBS, pružnost systému i jeho cenová dostupnost je zatím asi unikátní. VBS2 se zdá být přijímána mezi vojáky velmi příznivě.

[?] Které země tuto technologii používají? Víte, k čemu jim přesně slouží?
[!] Největší uplatnění má systém v Austrálii a USA (tam zejména u Marine Corps).

[?] Už máte bližší představu, čím by měla být Game 2 výjimečná?
[!] Ano, ale nemá smysl to nyní rozvádět.

[?] Jaké je aktuálně odhadované datum jejího vydání?
[!] V tuto chvíli není žádné.

[?] Připravujete i verze pro next-gen konzole?
Zatím ne, ale určitě se budeme chtít blíže seznámit s Xboxem 360. Ostatní next-gen konzole jsou zcela mimo oblast našeho zájmu.

[?] Hrajete i jiné než válečné hry?
ArmA a Flashpoint mně jako válečné hry stačí, v posledních letech mi na hraní jiných her čas nezbývá, naposledy mě zaujal Oblivion, předtím Gothic, a to jsou hry, které mi jsou v mnohém bližší než válečné hry.

[?] Byl jste na vojně? „Bavilo" vás to tam?
Na vojně jsem byl, už je to ale dost dávno. Bohužel to byla spíš nuda anebo to bylo rovnou nepříjemné a na českou armádu byl velice smutný pohled. Zajímavého výcviku tam bylo pomálu, nezajímavé práce či jenom předstírání činnosti a čekání až příliš.

Samotné prostředí, které na vojně vznikalo, bylo dost pozoruhodné, a hantýrka či obřady vojáků převážně spojené se syndromem mazáctví mě dost zaujaly, např. jen kolik různých označení nováčků se ujalo (bažanti, draci, hadi) nebo jaké různé kratochvíle si vojáci vymýšleli pro ukrácení volného času či pozvednutí svého sebevědomí (věci jako sahara, bufet či saigon). Profesionalizace naší armády je určitě dobrý krok a věřím, že se po devastaci minulým režimem daří a nadále bude dařit armádu změnit v důstojnější organizaci.

RECENZE OKOLO 74% MI PŘIPADAJÍ ODPOVÍDAJÍCÍ KVALITÁM HRY

PŘÍŠTĚ:

JOSEF KANTOR

Ředitel Conquest entertainment, distributora Nintendo v ČR

Wii je tu! Jaká je situace s prodejem next-gen konzole v České republice? Jaké příslušenství bude v nejbližší době k dostání? Jaká bude cena jednotlivých her? Na to všechno a mnoho dalšího se můžete zeptat osoby nejpovolanější, Josefa Kantora ze společnosti Conquest entertainment, která je výhradním zástupcem Nintenda pro Českou republiku.

Josef Kantor se narodil 24.července 1967, je ženatý a bezdětný. Po krátkém intermezu v Jance Radotín, kde pracoval jako programátor, pracuje již od roku 1993 ve firmě Conquest (původně distributor IT), kde si vyzkoušel všechny možné pozice, od programátora, servisního technika, prodejce high-end DTP techniky, produkt manažera až po momentální funkci ředitele Conquestu.

Firma Conquest entertainment je výhradním distributorem produktů společnosti Nintendo pro Českou republiku a vůbec první firmou z východoevropského regionu, která se stala přímým obchodním partnerem Nintenda. Dále je Conquest velkoobchodním partnerem firmy Electronic Arts a stará se o distribuci EA her pro všechny stávající platformy. Conquest entertainment je také autorizovaným distributorem Carrery, největšího světového výrobce autodráh, a firmy Silverlit, výrobce letadel a vrtulníků na dálkové ovládání.

Otázky můžete Josefu Kantorovi posílat do **5. ledna 2007**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Dagmar Hladká. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

FREEHRY

DOUPĚ
Hry najdete na DVD 12/06

WIZARD DUEL 2

Když se dva kouzlící mágové nepohodnou, jsou výsledkem problémy. Naštěstí si chodí vyřizovat účty na pustý ostrov, který je mimochodem perfektně graficky zpracovaný. Po zvolení možnosti singleplayer či multiplayer a nastavení obtížnosti může souboj začít. Zbrojní arzenál čítá celkem čtyři kousky, přičemž každý z nich symbolizuje jeden z hlavních elementů (voda, vzduch, země, oheň). Dění je snímáno z pohledu třetí osoby, přesto by kameře více šikovnosti nezaškodilo. Můžete s ní všelijak manipulovat, ale nedá se „zamknout" na určitý pohled. Zůstane tak, jak ji nastavíte, ať už se postavička dívá doleva, nebo doprava. I přes tuto otravnou nepříjemnost si s Wizard Duel 2 užijete hodně zábavy.

[ID] 115330 [Žánr] Akční [Výrobce] Ben Woodhouse [Velikost] 3,07 MB **7,0**

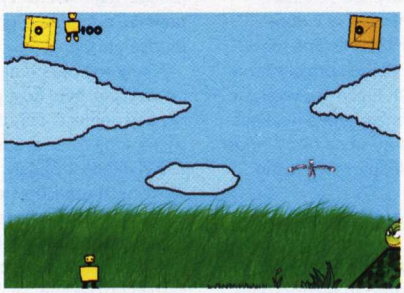
MYSZ TEODOR SERMINATOR

Z nedalekého Polska k nám zavítal nástupce Pacmana. Zatímco jeho předchůdce chodil po bludišti, sbíral kuličky a vyhýbal se nepřátelům, Mysz Teodor Serminator chodí po bludišti, sbírá sýr, nepřátele obchází a navíc musí řešit několik logických hádanek. Mezi ně patří třeba i tvoření nových cestiček ke žlutému pamlsku. Často se totiž stává, že se uprostřed úzkého koridoru objeví dřevěné sudy, jež musíte odsunout tak, aby neblokovaly další cesty. Nestačí zkrátka bezhlavě chodit za sýrem, musíte i přemýšlet. A ta grafika!

[ID] 115296 [Žánr] Logické [Výrobce] 3ma [Velikost] 10,30 MB **8,8**

PACKABOT

Tradiční hopsačka ve stylu Maria tu už dlouho nebyla. A pokud se snad objevila, nesahala instalatérské legendě ani po kotníky. Packabot dokonale vyplňuje mezeru na trhu. Nezabýváte se ničím jiným, než neustálým skákáním. V průběhu všech kol sbíráte dřevěné krabičky a bedny. Čas od času skáčete po plošinách nebo přes hluboké propasti. Nic těžkého? To by vám však nesměla stát v cestě kvanta různorodých nepřátel. Od monster podobných pravěkým kreaturám, přes zákeřné kaktusy až po valící se koule. Hlavní postavička navíc nedisponuje žádnými zbraněmi, proto se musí spolehnout pouze na silné nohy a reflexy.



[ID] 115229 [Žánr] Arkáda [Výrobce] Kapser [Velikost] 19,40 MB **8,5**

BECHEROVKA GAME 2006

AKČNÍ HRY

Tradiční soutěž nezávislých vývojářů se přehoupla již do sedmého ročníku. Becherovka Game 2006 se i letos rozdělila na několik kategorií. Akční, adventury, flashové, logické, simulátory, XXL a v neposlední řadě hry pro mobilní telefony. Tentokrát si představíme akční tituly.

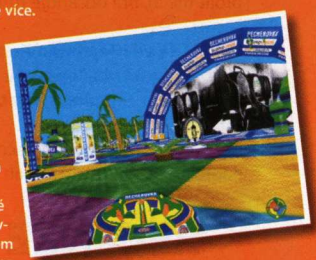
BECHON

[Výrobce] **BCGM Team**
[Velikost] **7,48 MB**

Klasická adrenalinová střílečka z vesmírného prostředí, ve které myší ovládáte takíka bezbrannou raketku. Střely, štíty a podobné věci si postupem hry vylepšujete. Ovšem nepřátel je stále více.

BECHER SHOW

[Výrobce] **JVStudio**
[Velikost] **6,59 MB**



Becher Show je jednoduchá akční střílečka s trochu atypickým námětem. Ovládáte kulaté vznášedlo, přičemž hlavním úkolem je v časovém limitu posbírat co nejvíce bonusů a zneškodnit maximální počet nepřátel.

SPACE ADVENTURES

[Výrobce] **Run For Life**
[Velikost] **7,58 MB**

Vesmírných dobrodružství si dosyta užijete ve stejnojmenné hře. Základem je přežít útoky naváděných raket, které jdou po vašem mezigalaktickém korábu. Jak si s nimi poradíte, je už na vás.

BUGABOO

[Výrobce] **Sosáci**
[Velikost] **9,60 MB**

Svým námětem takíka hororová akční arkáda vás převtělí do kůže malého chlapce Timmyho. A jako každý malý chlapec má i Timmy noční můry. Z jedné takové mu budete muset pomoci. Zlé čarodějky a rozpáraní medvídci, těšte se!

BECHEROVKA game2006

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Když nepřijde Ježíšek k němu, přijde on k Ježíškovi

MOBILNÍ HRY

DARKEST FEAR

I malé displeje mobilů mohou nabídnout kvalitní atmosféru strachu. Přichází totiž hororová hra, která si se strašidelnou atmosférou pohrála, jak jen jí to prostředí mobilní Javy dovolilo. Titul Darkest Fear netřeba představovat počítačovým hráčům, kteří by rychle vyjmenovali i řadu podobných her, v mobilech ale představuje téměř bílou vránu. Hororová atmosféra čiší z každého bitu; strašidelná hudba, grafika, prostředí, příběh – vše krásně zapadá a vytváří efektní hororovou kombinaci.

Jejím prvohybatelem je kvalitní příběh. Hlavní hrdina uslyší v telefonátu svou družku Susan pracující v místní nemocnici, která jej s panikou v hlase žádá, ať pro ni a dceru Helen co nejrychleji přijede, ale spojení se náhle přeruší. Do nemocnice sice dorazí téměř vzápětí, ale rodina nikde. A co víc, postupně zjišťuje, že chybí daleko více pacientů. Jak uvidíte dále ve hře, podobných scén strachu a obav si Darkest Fear připravil ještě pěknou řádku.

Hlavním úkolem hry je tedy najít ženu a dceru hlavního hrdiny, jehož kroky budete řídit. Tohoto cíle dosáhnete jedině tehdy, pokud projdete všech patnáct úrovní a zůstanete naživu. Co jeden level, to jedno patro tajemné nemocnice. Prvních pár úrovní jsou spíše rozcvičkou na stále se zvyšující obtížnost těch vyšších. Po enginu se pohybujete za pomoci již tradičního ovládání „kurzorovými" klávesami, dalších funkčních tlačítek není zapotřebí, protože pro dialogy nebo čtení dokumentů stačí přijít na patřičné místo a vše podstatné se rovnou objeví na displeji.

Asi vám dosud něco chybí. Samozřejmě, nezbytné hordy nepřátel. V Darkest Fear mají podobu lidí zmutovaných do doomáckých oblud s neukojitelnou touhou po lidském mase. Proti nim nebudete ovšem bojovat ani tak zbraněmi, jako „obyčejným" světlem. Budete-li se pohybovat v osvětleném prostředí, z něhož mají mutanti panický strach, můžete klidně dýchat, ale běda, jak na netvory narazíte v přítmí. Oken není nazbyt, světlo si naštěstí můžete vytvářet i sami za pomoci baterek, lamp nebo zrcadel. Kromě „výroby" světla budete muset sem tam vyřešit i logickou hádanku či doprovodný úkol. Výborný příběh, hratelnost, design i grafika, dynamicky si pohrávající se světlem a stínem, tvoří výjimečně zdařilou hororovou hru, která určitě příznivce žánru nezklame.

[Žánr] Adventura/akce [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Rovio Mobile, www.rovio.com [Cena] 79 Kč [Zdroj] Redboss, www.redboss.cz [EN]

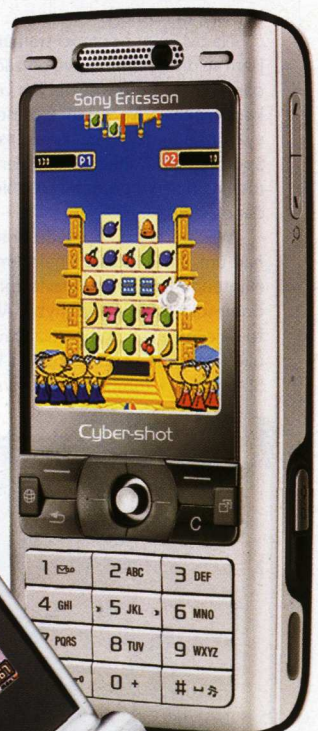
8,8

SLIDE-A-LAMA

Komunikační program ICQ už dal vzniknout pěkné řádce her a některé z těchto vesměs vysoce návykových počinů se už stihly dostat i na mobily. Do rodiny těchto her patří i předělávka vtipné a návykové logické hry Slide-a-Lama od Redboss Games. Herní princip je až triviálně jednoduchý – vytvořit vodorovnou nebo svislou řadu kamenů se stejnými symboly, ale nikdy by vás nenapadlo, jak složitý to může být úkol. Kameny totiž pokládáte střídavě vy a váš soupeř, takže musíte hodně pečlivě přemýšlet, jak si připravit úspěšný příští tah tak, abyste nenahráli soupeři a rovnou zkazili jeho plány. Soupeř se samozřejmě snaží o to samé, a tak vás po zažití herních pravidel mohou čekat i mnohaminutové souboje logiky. Položíte-li jako poslední kámen se symbolem, který vytvoří tříčlennou řadu, získáváte v závislosti na symbolu daný počet bodů; spojíte-li více symbolů, body se ještě násobí. Cílem hry je utéct soupeři o tolik bodů, abyste přetáhli do svého týmu protivníkovy lamy. Ty se umí pěkně zlomyslně smát při nezdařených tazích, gestikulovat a pokřikovat na sebe, animace a grafika se opravdu povedla. Kromě tří obtížností lze na jednom telefonu hrát ve dvou hráčích.

[Žánr] Logická [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Redboss Games, www.redboss.net [Cena] 70 Kč [Zdroj] Vodafone, hry.vodafone.cz [CZ]

7,5



ASPHALT 3 – STREET RULES

Nejslavnější závodní hra pro mobilní telefony se dočkala již třetího pokračování a opět vás vrhne přímo do centra dění ilegálních automobilových závodů. V graficky (3D) pečlivě propracovaném prostředí s kvalitními detaily se budete prohánět ve vytuněných autech a motorkách, které musí být rychlejší než všichni soupeři i policejní hlídky a vydělávat peníze pomocí smyků a bouraček. Cílem je co nejrychlejší jízda ulicemi největších světových měst v agresivním stylu, který před sebe nepustí soupeře, a pokud přece jen ano, jsou povoleny všechny prostředky, jak zajistit, aby se předjetí už neopakovalo – vystrčení soupeře ze silnice, jeho nabourání do policejních blokád apod. Zkrátka vítězství za každou cenu. Za dílčí výhry nakoupíte další vylepšení vozidla, které pečlivým tuningem můžete dovést k naprosté a neporazitelné dokonalosti. Hra nabízí 14 různých tratí v prostředí sedmi světových velkoměst, devět aut a tři motocykly na výběr, logické ovládání a české prostředí.

[Žánr] Závody [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Gameloft, www.gameloft.com [Cena] 80 Kč [Zdroj] O2, www.o2active.cz [CZ]

8,0

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

BLOG

ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV

DAVID SLÁMA

WIIKENDOVÉ RADOVÁNKY

Rozbory, proč u nás stále drtivě převládá hraní na PC nad konzolemi, když prakticky všude jinde je tomu naopak, si nechám na jindy. Nakonec na faktu, že už i u nás se prodává Xbox 360 a Nintendo Wii a že Sony opět odložilo vydání Playstation 3, to nic nemění. V redakci tak máme o podobě vánočních prázdnin jasno – již zanedlouho se začne tvrdá bitva o konzole nové generace, respektive právo ponechat si nějakou doma na dobu svátků.

Moje pozice se v tomto ohledu zdá být vcelku výhodná – zatímco většina kolegů instaluje pod bradu bryndáčky kvůli slintání nad malou bílou krabičkou od Nintenda a chystá se poprat o možnost oběsit se na kabelu spojujícím Wii-mote a nunchaku, já můžu v klidu připravit na transport Xbox 360 s několika hrami a připravit se na klidné prázdniny.

O next-gen konzolích jste se dozvěděli spoustu věcí už v minulém Doupěti, rozhodl jsem se tedy svůj prosincový Blog zasvětit právě jim a vlastním zážitkům z hraní. Jsem totiž asi jediný „Wii-skeptik" v redakci, proto si myslím, že moje postřehy mohou být také přínosné.

Na ovládání s pomocí snímání polohy ovladače jsem se díval podezřívavě od začátku – to je ovšem dáno tím, že jsem v některých věcech až přílišný konzervativec. Na vlastní kůži jsem si to celé mohl vyzkoušet nedávno na Invexu, konkrétně na Wii Sports (standardní součást balení s konzolí) a Zeldě (údajně na čtyři prodané konzole připadnou tři prodané Zeldy).

Wii Sports jsou opravdu hravé, žasnul jsem nad tím, jak je možné s neforemným ovladačem (Nintendo holt vyznává zvláštní ergonomii) napodobit tolik odlišných pohybů. Ale jde to a funguje to báječně. Pakliže chcete zabavit sebe a celé své okolí bez ohledu na to, kde a s kým zrovna jste, Wii Sports jsou k tomu jako stvořené. A nakonec si po nedlouhé chvíli zvyknete i na ten ovladač, který vůbec není špatný.

Zážitky ze Zeldy byly rozporuplnější. Střílení z luku s možností použít Wii-mote k míření je bezva, s mácháním mečem je slabší, zejména proto, že pohyb příliš nereflektuje vaše pohyby s ovladačem. Rybaření pak bylo hotové šílenství – za prvé jsem neviděl ani náznak toho, že by moje snažení k něčemu vedlo, za druhé se mi šňůra mezi Wii-mote a nunchaku motala všude kolem a za třetí ruce opravdu bolely. Stačí si ale uvědomit, že spousta pohybů může být ve skutečnosti mnohem úspornější a že většina her se dá pohodlně ovládat i vsedě z křesla (což mohou ostatní členové redakce z vlastní zkušenosti potvrdit).

Stále mě ale Wii nedokázalo přesvědčit. Když hraji na konzoli, obvykle večer zapadnu do křesla, abych za několik hodin buďto usnul, nebo se odebral spát do pokoje – za doprovodu prvních paprsků ranního slunce. Udělat něco takového s Wii je pro mne zatím stále nepředstavitelné, nutnost být minimálně hýbat s ovladačem je při delším hraní únavná; naštěstí jde většina her ovládat i bez zběsilého mávání oběma rukama.

Nintendo Wii je tak pro mne stále spíš hračkou než konzolí. Ohromující hračkou, schopnou zabavit kohokoli od malého dítěte, přes vaši přítelkyni až po vaši babičku, ale stále jen hračkou. Fanoušci Nintenda pochopitelně nesouhlasí a já se je nesnažím přesvědčit – díky zpětné kompatibilitě si mohou na Wii vychutnat spoustu starých a vynikajících her, novinky se zase vyznačují charakteristickou „nintendovskou" hratelností, díky níž se firma přes svůj zvláštní přístup k designu, ergonomii a výkonu svých herních strojů těší dlouhodobě oblibě. Už aby vyšla PS3 i v Evropě a souboj titánů mohl začít naplno.

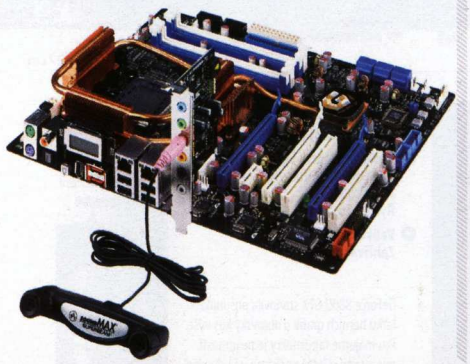
■ Před příchodem datadisku na World of Warcraft vyjde ještě jeden patch. Pořadové číslo 1.20 oproti poslednímu 1.12 naznačuje velké změny a pravdou je, že patch pojmenovaný trefně „Before The Storm" má hlavní úkol nachystat vše pro příchod Burning Crusade. Novinkou je i způsob distribuce – hráči mají možnost patch stahovat po částech, které Blizzard uvolňuje, aby toho pak nebylo příliš. První část má nějakých 35 MB, ovšem už ta druhá svou velikostí přesáhla 600 MB. Zdá se, že se blíží doba, kdy si raději pro patche zajdeme do obchodu, kde nám je dají na CD nebo DVD, než abychom je stahovali.

■ Britský institut International Gaming Research Unit provedl studii na 7 tisících hráčích MMO her a zjistil, že každý devátý po delším hraní vykazuje aspoň tři příznaky závislosti na hře, třeba problémy se sebeovládáním, zavržení jiných aktivit či bezmeznou touhu hrát. Když teď přemýšlím nad tím, že už jsem dvě hodiny nezkontroloval aukci ve World of Warcraft, musím souhlasit. Ovšem druhá část zprávy upozorňuje také na pozitiva hraní, například zlepšují sehranost rukou a očí nebo pomáhají odpoutat pozornost od problémů při bolestivé léčbě. Můžeme tedy být rádi, že vznikají i objektivní studie hraní a hráčů.

HARDWARE NEWS

Pro hráče to nejlepší

Další přírůstek do rodiny Republic of Gamers představuje deska Striker Extreme. Jejím srdcem je moderní čipová sada nVidia nForce 680i SLI, které se nevyhnula podpora až čtyřjádrových procesorů Intel. Na LCD panelu mezi výstupními konektory jsou zobrazovány názvy jednotlivých bootovacích procesů. Nepřehlédnutelné je i masivní chlazení čipsetu a napájecích obvodů pomocí trubiček heatpipe.



[základní deska]
ASUS STRIKER EXTREME
předpokládaná cena 7 500 Kč
www.asus.com.tw

Nejdostupnější z mocných

Levnější GTS verze grafické karty 8800 si vede velice dobře i ve srovnání s královskou GTX. Stejně jako ostatní výrobci, i Gigabyte dodržel povedený referenční chladič a pouze jej obdařil podle nás pěknou samolepkou. Hlavním lákadlem modelu od tohoto výrobce jsou dvě hodnotné plné hry Civilizace IV a Call of Juarez a také (jak už jsme si u komponent Gigabyte na našem trhu zvykli) agresivně nízko nasazená cena.

[grafická karta]
GIGABYTE GEFORCE 8800 GTS 640 MB
cena 12 500 Kč
www.gigabyte.cz

Ruka jako v bavlnce

Novou myšku od Microsoftu rozhodně mezi ostatními nepřehlédnete, hlavně díky zcela novému designu. Nakloněná plocha pro dlaň více vyhovuje fyziologii paže, pohodlnému úchopu napomůže i příjemný povrch. Čtyřsměrové rolovací kolečko zvládne i snadné přepínání mezi aplikacemi, funkčním tlačítkům snadno naprogramujete vlastní funkce a díky citlivému laserovému snímači se myška neztratí ani ve hrách.

[bezdrátová laserová myš]
MICROSOFT NATURAL WIRELESS LASER MOUSE 6000
předpokládaná cena 2 000 Kč
www.microsoft.com

LCD pro náročnější

ViewSonic inovoval svoji „střední" řadu VG, a rozšířil tak nabídku LCD panelů, za něž se díky atraktivnímu designu nemusíte stydět. Monitor nabízí nativní rozlišení 1 400 × 1 050, jas 300 cd/m² a kontrastní poměr 500:1. Uživatelé nenároční na počítačový zvuk ocení vestavěné reproduktory s na poměry LCD panelů nadprůměrným výkonem 3 W, hráči zase rychlou dobu odezvy 8 ms. Nechybí rozhraní D-Sub a DVI, stejně jako podpora funkce otáčení na výšku (pivot).

[20" LCD panel]
VIEWSONIC VG 2021M
cena 9 200 Kč
www.viewsonic.cz

Video do dlaně

Kapesní přehrávač videa rozhodně nemusí být obrovský ani drahý. Většinu těla s rozměry 74 × 49,5 × 18 mm a hmotností 34,5 g obsadil dominantní barevný displej, na němž si kromě videa prohlédnete také JPG fotografie, zaposlouchat se můžete i do hudebních souborů MP3, WMA či WAV. Vestavěný FM tuner si zapamatuje až 40 frekvencí oblíbených stanic, které si můžete nahrávat, stejně jako přístroj použít coby diktafon.

[multimediální přehrávač]
I-TEC MP3 PREMIUM PLAYER
cena 1 986 Kč (1GB verze)
www.comdis.cz

Hudba pro oči

Kdo by tvrdil, že reproduktory nemohou být pastvou pro oči, tomu vyrazí dech Logitech. Mimo toho, že jsou tyto reproduktory po vzhledové stránce povedené, obsahují i multifunkční displej zobrazující názvy přehrávaných skladeb a časové údaje, ovládací tlačítka pro přehrávače Windows Media Player, Apple iTunes nebo MusicMatch Jukebox. Nezapomnělo se ani na výstup na sluchátka nebo vstup Aux-in.

[soustava reproduktorů 2.0]
LOGITECH Z-10
cena 3 305 Kč
www.czc.cz

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

TEST: GEFORCE 8800 VÁS CHYTNE ZA SRDCE

nVidia se poučila z chyb a uvádí převratně výkonný i funkcemi nabitý čip G80. Připravte se na DirectX 10 hry!

Od dob Radeonu 9700 Pro by se dal vývoj grafik nazývat postupným, až teď pro změnu udeřil nenáviděný rival ATI – nVidia se svou GeForce 8800 (kódové jméno čipu je G80). A GeForce 8800 GTX je například v 3DMark06 zase stejně rychlá jako dosavadní král – Radeon X1950 XTX. Jenže zase s tím rozdílem, že Radeon poběží v chudém rozlišení 1 024 × 768 px, a 8800vka v 1 600 × 1 200 a s 16× anti-aliasingem. Kolega Tomáš Holčík svou možnost hrát na sestavě s GeForce 8800 GTX a 30" LCD displejem Dell okomentoval velmi trefně: „Jedna věc se mi na téhle grafice fakt líbí – prostě si nastavíš všecko na maximum a nic neřešíš."

Čip G80 s 681 milióny tranzistory (to nemají ani dva čipy G71 z GeForce 7900 GTX dohromady) začala nVidia vyvíjet už před čtyřmi lety. Cokoli mezitím označil CEO nVidie za chyby, z níž se poučili. Je pravdou, že teprve G80 poháněj ící dvě novinky, GeForce 8800 GTX a levnější 8800 GTS, znamená velký výkonnostní skok dopředu. Firma nVidia ale pořádně zapracovala i na technologiích.

DirectX 10 – čeká se už jen na software

Velmi kritizované anizotropní filtrování máte možnost přepnout do vysoce kvalitního režimu stejně jako u ATI a výsledek je dokonce ještě o něco lepší. Kalifoňané také jako první přišli s použitelně rychlým 16× vyhlazováním hran, které využívá šikovného fígle a neukládá zbytečně mnoho vzorků. Nový režim se jmenuje CSAA (Coverage Sampling Anti-Aliasing) a s GeForce 8800 GTX si ho můžete dopřát snad zatím ve všech současných hrách.

Čip G80 má stejně jako už ATI Xenos v Xboxu 360 unifikovanou architekturu. To znamená, že už nerozlišujeme vertex a pixel shadery, ale všechny shader procesory jsou schopny dělat oba typy úloh. A dokonce ještě jeden nový, tzv. geometry shader, který může být využíván k různým simulacím fyziky, nekonečným interagujícím světům apod. Díky tomu všemu splňuje nová GeForce 8800 GTX specifikaci shader model 4.0 a DirectX 10. Kvůli němu si však budete muset pořídit Windows Vista a počkat na hry jako Crysis, Age of Conan nebo Hellgate: London.

Unifikované shader jednotky mají velkou výhodu – vždy se přizpůsobí dané scéně a nebude tak docházet třeba k tomu, že osm vertex shaderů nestačí, zato šestnáct pixel shaderů na ně v podstatě čeká či naopak. Jednotlivé unifikované shadery (nebo stream procesory, chcete-li) jsou jednodušší než třeba u Radeonu X1950 XTX, díky tomu však ale zase pracují efektivněji a na vyšším taktu (1 350 MHz). Zatím je zřejmě poměr jednotek použitých pro vertex/pixel operace nastaven fixně, změna a tedy i plné využití se očekává právě s DirectX 10.

Kdy příjde odpověď ATI?

Větrák na obou nových kartách GeForce 8800 je překvapivě velmi tichý i při vysoké zátěži. Karta za to platí vyšším zahříváním. Nepotěší vás ani spotřeba elektrické energie, přestože vzhledem k počtu tranzistorů není tak strašná. Kromě velikosti a pochopitelné ceny jsou to však jediná negativa.

Zatím nemá GeForce 8800 GTX konkurenci a i levnější GeForce 8800 GTS ještě jasně předčí Radeon X1950 XTX. Fandové ATI tak musí netrpělivě vyhlížet datum 27. ledna 2007, kdy ATI uvede svou kartu s novým čipem R600. To teprve (možná) bude adekvátní soupeř pro G80, zatím kartu musíme srovnávat se současnou generací a testovat pouze DirectX 9 hrami.

Hlavně boj GeForce 8800 GTX s ostatními kartami je značně nerovný. Dal by se shrnout asi takto:

➔ GeForce 7900 GTX – nedávno ještě jedničce nVidie s novými hrami rychle dochází dech a čas ukázal, že si s ním poradí většina dražších Radeonů X1900 a X1950, jejichž návrh je modernější. GeForce 8800 GTX je většinou rychlejší minimálně dvakrát.

➔ Radeon X1950 XTX – čip R580 tlaku nové GeForce odolává jen ve hrách jako Serious Sam 2 nebo X3: Reunion, jinak je většinou o 80 a více % pomalejší. Nárůst se prohlubuje po zapnutí anti-aliasingu.

➔ GeForce 7950 GX2 – dvoučipové monstrum je v průměru asi o polovinu rychlejší než 7900 GTX a o čtvrtinu (ve vyšším rozlišení více) než Radeon X1950 XTX. GeForce 8800 dělá také z této karty cenový nesmysl.

➔ 2× Radeon X1950 XTX CrossFire – spojení dvou nejrychlejších ATI je jedinou (avšak také dražší a na napájecí zdroj extrémně náročnou) konfigurací, která se v některých testech nové GeForce 8800 GTX vůbec vyrovná.

➔ GeForce 8800 GTS – v současnosti platí, o kolik je GTS levnější oproti GTX, o tolik je také pomalejší.

INFO

[Žánr] Grafická karta
[Výrobce] nVidia
[Homepage] jdi.zive.cz/g80
[Cena] 16 600 Kč za GTX, 12 500 Kč za GTS

PLATFORMA: PCI Express x16

KONKURENTI:
GeForce 7950 GX2 **7,4**
Radeon X1950 XTX **7,1**
GeForce 7900 GTX **6,0**

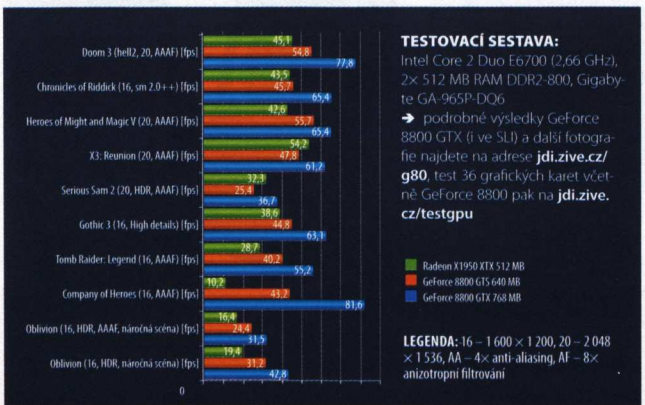
9,5
celkové hodnocení

- **Bezkonkurenční výkon**
- **DirectX 10, unifikovaná architektura**
- **Tichý chod**
- **Rychlý 16× anti-aliasing**
- **Velikost a spotřeba**
- **Zahřívání**

GeForce 8800 GTX stanovila posunula latku herních grafik o obrovský kus výše. Pro majetné fajnšmekry je povinností, my ostatní si ještě počkáme na odpověď ATI a hlavně na střední třídu karet odvozených z povedené nové generace.

	nVidia GeForce 8800 GTX	nVidia GeForce 8800 GTS	ATI Radeon X1950 XTX	nVidia GeForce 7900 GTX
grafický čip	G80	G80	R580	G71
velikost a typ paměti	768 MB DDR3	640 MB DDR3	512 MB DDR4	512 MB DDR3
takt čipu	576 MHz	513 MHz	648 MHz	650 MHz
takt pamětí	900 MHz (1 800 DDR)	690 MHz (1 380 DDR)	999 MHz (1 998 DDR)	800 MHz (1 600 DDR)
počet vertex shaderů	128 (unifikovaná architektura)	96 (unifikovaná architektura)	8	8
počet pixel shaderů			48	24
šířka paměťové sběrnice	384 b	320 b	256 b	256 b
fill-rate (multi-texturing)	36 864 Mtx/s	24 624 Mtx/s	10 368 Mtx/s	15 600 Mtx/s
propustnost pamětí	86,4 GB/s	63,3 GB/s	63,9 GB/s	51,2 GB/s
spotřeba PC s kartou*	295 (480) W*	246 W	260 W	227 W
cena	16 600 Kč	12 500 Kč	12 200 Kč	13 000 Kč

* … v závorce je spotřeba dvou karet GeForce 8800 GTX ve SLI



TESTOVACÍ SESTAVA: Intel Core 2 Duo E6700 (2,66 GHz), 2× 512 MB RAM DDR2-800, Gigabyte GA-965P-DQ6

➔ podrobné výsledky GeForce 8800 GTX (i ve SLI) a další fotografie najdete na adrese **jdi.zive.cz/g80**, test 36 grafických karet včetně GeForce 8800 pak na **jdi.zive.cz/testgpu**

LEGENDA: 16 – 1 600 × 1 200, 20 – 2 048 × 1 536, AA – 4× anti-aliasing, AF – 8× anizotropní filtrování

CO OD JEŽÍŠKA?
PŘECE HERNÍ POČÍTAČ

Nabídka je bohatá, ceny výhodnější než před rokem, přesto můžete za stejnou sumu koupit počítač, který vám svým výkonem ve hrách bude dělat radost, nebo také stroj, který se bude hodit na všechno jiné, jen ne na hry.

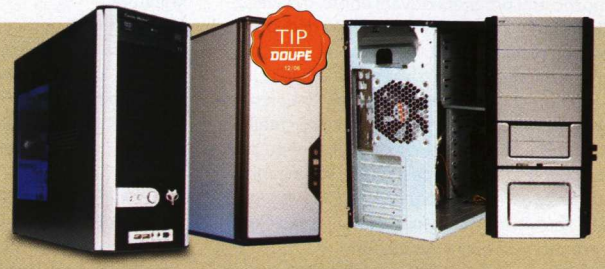
Na následujících řádcích vás nenásilně nasměrujeme při rozhodování o koupi jednotlivých komponent počítače. Většina rad má tři společná kritéria: 1) dobrý poměr cena/výkon, 2) investice do budoucnosti a 3) nepříliš hlučný provoz. Pod krátkým komentářem k výběru dané části počítače vám obrazem napovíme, jaká tři zařízení nám připadají v dané kategorii nejzajímavější. Jeden bývá specifický produkt zajímavý třeba přetaktováním nebo unikátní funkcí, nechybí ani dle našeho názoru nejvýhodnější volba (Tip Doupěte) a konečně také návrh pro opravdové hardwarové (nebo herní?) nadšence, kteří na peníze nehledí.

SKŘÍŇ

Skříní nezačneme proto, že bychom ji koupili a pak do ní všechno nacpali, ale proto, že je to část počítače, od které se odvíjí mnohem více věcí, než byste čekali – možnost tiše a přitom efektivně chladit, (ne)možnost umístit některé komponenty a v neposlední řadě také váš komfort při sestavování počítače nebo výsledný vzhled celého díla.

Nabídka skříní na našem trhu se v poslední době zlepšila a už při ceně kolem 1 000 Kč máte z čeho vybírat – jen se musíte smířit s tím, že v této ceně nebude zahrnut zdroj. H-60 od korejské GMC upoutá solidní konstrukcí, možností snadno chladit disky, audio i USB výstupy na čele a dvěma regulovatelnými 12cm větráky.

Antec P-180 splní snad všechna přání náročného uživatele, který ještě nutně nevyžaduje big tower provedení. Umožní tiše a efektivně chladit všechny komponenty včetně pevných disků, obsahuje dostatek pozic pro vše možné, zdroj navíc umístíte (logicky) dolů.



[COOLERMASTER CENTURION 5] [ANTEC PERFORMANCE ONE P-180] [GMC H-60 PHOONG]

Pokud byste chtěli podle nás elegantnější vzhled a také bezvadný průvan díky perforaci celého čela, zvolte CoolerMaster Centurion 5 za 1 730 Kč (obrázek je jen ilustrační, za prosklenou bočnici se připlácí). Pokud se pozastavujete nad tím, jak jsme mohli skříň, která perforovanou přední stěnou pouští všechen hluk ven, doporučit pro tichý počítač, pak se stačí podívat do celé tabulky sestav. Přední stěnou snadno proudí vzduch, a disk tak můžete bez obav o teplotu zavřít do ztišovacího boxíku, přední 80mm větrák vypnete úplně. Potom už jen vsadíte na tiché větráky a zdroj.

V tabulce je zastoupeno jen několik zajímavých skříní, stále je velký zájem o levné EuroCase se 450W zdrojem, maximalisté si dopřejí big tower v podobě CoolerMaster Stacker, SilverStone Temjin nebo třeba některou ze skříní Lian Li. Arctic Cooling Silentium pak představuje instantní řešení tichého počítače pro všechny, jimž stačí jediný disk a také nepříliš dlouhá grafická karta.

Model	Provedení	Zdroj	Rozměry [mm]	Hmotnost [kg]	Pozice pro větráky (z toho osazené)	5,25" pozice (vnější)	3,5" pozice (vnější)	3,5" pozice (vnitřní)	Přední USB	Přední audio-in/-out/FireWire	Cena [Kč]
GMC H-60 Phoong	Middletower ATX	–	403 × 197 × 480	7,2	2 × 120 mm (2)	4	2	5	2	ano/ano/ne	1 082
Thermaltake Mambo VC2000	Middletower ATX	–	430 x 200 x 502	6,2	2 × 120 mm, 1× 80/92 mm, 1× 80 mm (1, 0, 0)	4	2	5	2	ano/ano/ne	1 230
CoolerMaster Centurion 5	Middletower ATX	–	435 x 202 × 480	9,7	1× 120 mm, 1× 80 mm (1, 1)	5	1	4	2	ano/ano/ano	1 730
Arctic Cooling Silentium T5	Middletower ATX	350 W, Seasonic	435 x 180 x 460	11,5	4× 80 mm (4 – Acrtic Fan 8)	2	2	1	2	ano/ano/ne	2 473
Antec Performance One P-180-EU	Middletower ATX	–	505 x 206 × 541	14,1	4× 120 mm, 1× 80 mm (3, 0)	4	1	6	2	ano/ano/ano	4 197

ZDROJ

Zdroj je komponentou, na níž byste neměli příliš šetřit. Už proto, že porucha zdroje může způsobit zničení dalších částí počítače, nebo proto, že větrák ve zdroji se nedá jen tak lehce ztišit. Navíc se potíže se slabým zdrojem (nebo jen nedostatečnou zatížitelností 12V větve) špatně identifikují, člověk často hledá problém nejdříve jinde.

Přestože do levné sestavy vám doporučujeme koupit zdroj přímo se skříní, ve skrytu duše doufáme, že koupíte stejně raději skříň bez zdroje a do ní osadíte přinejmenším kvalitní Fortron ATX-350PNF (350 W, dvě 12V větve) za 774 Kč. Pokud nějakou skříň i se zdrojem, pak alespoň Thermaltake Mambo VC2421 se solidním 420W zdrojem.

Šok jsme zřejmě způsobili všem hráčům, kteří se o svůj zdroj zatím zajímali ještě méně než o výměnu ponožek mezi questy Oblivionu, návrhem půlkilowattového kousku od Chieftecu. Cena je ale příznivá, tři 12V větve více než dostačující, hlučnost nízká a po upgradu na náročnější procesor a grafiku jej nebudete muset měnit.

Dalším z doporučovaných zdrojů, tentokrát pro nejnáročnější, je ve své kategorii zdánlivě předražený, na druhou stranu jediný, za jehož nízkou hlučnost a stabilitu 12V větví bychom při vysoké zátěži dali ruku do ohně – Corsair 620 W. Potěší i jeho bohatá paleta odnímatelných kabelů a cena je oproti většinou velmi hlučným 850–1 100W zdrojům přece jen nižší. Přitom zvládnou to stejné – dvě GeForce 8800 GTX SLI a procesor Core 2 Extreme X6800. Silnější zdroj by tedy byl jen zbytečným zdrojem hluku.

[FORTRON ATX-350PNF]

[CHIEFTEC CFT-500-A12S]

[CORSAIR HX-620W]

Značka	Model	Výkon [W]	Větrák [cm]	PFC filtr	Konektorů molex/ SATA/FDD [ks]	Konektorů 6-pin BTX	MB konektor [pinů]	Vypínač 230 V	Rozměry (š × v × h) [mm]	Děrování/ zaoblená mřížka	+3,3 V větev [A]	+5 V větev [A]	+12 V větev [A]	Cena [Kč]
Fortron	ATX-350PNF	350	12	pasivní	4/1/2	0	20 + 4	ano	150 × 86 × 140	plástev/ano	22	21	18 + 16	774
Chieftec	CFT-500-A12S 500W	500	12	aktivní	4/4/2	2	20 + 4	ano	150 × 86 × 140	plástev/ano	28	30	12 + 21 + 13	2 156
Seasonic	S12-430 430W	430	12	aktivní	6/2/2	0	20 + 4	ano	150 × 86 × 140	plástev/ano	30	30	14 + 12	2 237
Silverstone	SST-ST50EF-Plus	500	12	aktivní	6/4/2	2	20 + 4	ano	150 × 86 × 140	plástev/ano	25	25	18 + 18	2 466
Enermax	Liberty 500W	500	12	aktivní	6/6/1	2	20 + 4	ano	150 × 86 × 140	plástev/ano	28	30	22 + 22	2 851
Thermaltake	ToughPower W0103RE	600	14	aktivní	7/6/2	2	24	ne	160 × 85 × 150	plástev/ano	30	28	18 + 18 + 18 + 18	3 182
Fortron	Epsilon FX600-GLN	600	12	aktivní	5/2/2	2	20 + 4	ano	150 × 86 × 140	plástev/ano	36	30	15 + 15 + 15 + 15	3 287
Silentmaxx	Fanless 400W	400	jen pasiv	aktivní	5/2/1	0	20 + 4	ano	150 × 86 × 140	plástev/ne	30	28	14 + 15	4 739
Corsair	HX620w	620	12	aktivní	4/8/2	0	20 + 4	ano	150 × 86 × 140	plástev/ne	25	25	18 + 18 + 18	5 175
Tagan	TG1100-U95 1100W	1 100	12	aktivní	6/4/2	4	20 + 4	ano	150 × 86 × 175	ne/ano	28	28	20 + 2 + 20 + 20	11 276

Mirek Jahoda, redaktor Computeru
Stále se usmívá, i přesto, že je šéfredaktorem už několik měsíců

ZÁKLADNÍ DESKA

Výběr základní desky do levných herních sestav s AMD je zjednodušen tím, že VIA nebo SiS nic konkurenceschopného nemají a nVidii se celá řada nForce 5xx nepovedla tolik, aby mělo smysl investovat do něčeho jiného než levné sady nForce 550. Čipové sady ATI jsou výkonnostně i možnostmi pro přetaktování dobré, trpí ale jižním můstkem, který z generace na generaci dědí pomalou přenosovou rychlost USB 2.0.

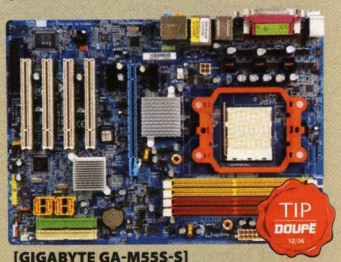
Pokud se rozhodnete investovat do ne úplně levného procesoru Core 2 Duo, pořiďte mu adekvátního partnera v podobě čipové sady Intel 965P. Ti, co se chtějí pokoušet o extrémně vysoké přetaktování, mohou zvolit desky s čipovou sadou nForce 680i SLI, která nabízí možnost taktovat asynchronně paměti a FSB procesoru. Můžete také zpravidla zvýšit napětí téměř jakékoli kritické části a pomoci si k vyšším výsledkům.

Z levných desek s nForce 550 pro AMD AM2 vám poradíme desku od Gigabytu – patří mezi nejlevnější z desek renomovaných značek a její konkurence od MSI má velké problémy s přehříváním čipové sady i další nemoci. Ani teplota čipsetu na pasivně chlazené desce od Gigabytu není nízká, kupte si ji pouze do dobře větrané skříně, jinak raději sáhněte po levné desce se stejným čipsetem, ale s aktivním chladičem (třeba od Biostaru). Pak raději tento hlučný větráček manuálně regulujte.

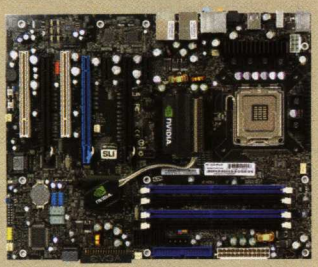
Pro Intel doporučujeme desku Gigabyte GA-965P-DS4, která vyniká možnostmi přetaktování, dobrou výbavou, stabilitou čipsetu Intel 965 a stále ještě rozumnou cenou. Fajnšmekři a ti, kteří chtějí dvě GeForce do SLI, by mohli zvolit desku od eVGA (či jiného výrobce, desky jsou navržené přímo nVidií) s nForce 680i SLI.

Tip Pokud si chcete základní desku vybrat skutečně zodpovědně, zkuste časopis Computer speciál hardware, který je právě v tuto dobu v prodeji. Kromě testu 40 základních desek v něm najdete další velké testy (24 LCD panelů a 20 chladičů), recenze a duely procesorů, grafických karet, vypalovaček a dalších komponent.

[GIGABYTE GA-965P-DS4]



[GIGABYTE GA-M55S-S]



[EVGA NFORCE 680I SLI]

Značka	Model	Čipová sada	Patice	Sloty grafiky	PCI/PCIe	DIMM	LAN [Mb/s]	Ostatní	Cena [Kč]
MSI	K9AGM-F	ATI Xpress 1150	socket AM2	PCIe ×16	2/1	4	1 000	int. grafika, SATA 3Gb/s, RAID	2 028
Gigabyte	GA-M55S-S3	nVidia nForce 550	socket AM2	PCIe ×16	4/2	4	1 000	SATA 3Gb/s, RAID, FireWire	2 225
MSI	K9N Platinum	nVidia nForce 570	socket AM2	2× PCIe ×16	3/2	4	2× 1 000	SATA 3Gb/s, RAID, FireWire	3 108
Abit	KN9 Ultra	nVidia nForce 570 Ultra	socket AM2	PCIe ×16	2/3	4	2× 1 000	SATA 3Gb/s, RAID, FireWire	3 312
MSI	K9A Platinum	ATI Xpress 3200	socket AM2	2× PCIe ×16	2/2	4	2× 1 000	SATA 3Gb/s, RAID, FireWire	3 701
Asus	M2N-SLI	nVidia nForce 570 SLI	socket AM2	2× PCIe ×16	3/2	4	2× 1 000	SATA 3Gb/s, RAID, FireWire	3 962
Gigabyte	GA-M59SLI-S5	nVidia nForce 590 SLI	socket AM2	3× PCIe ×16	2/1	4	2× 1 000	SATA 3Gb/s , RAID, FireWire	5 157
Epox	EP-5LDA+GLI	Intel 945P/Intel ICH7	LGA 775	2× PCIe ×16	3/3	4	100, 1 000	SATA 3Gb/s, FireWire, RAID	2 156
MSI	P965 Neo-F	Intel P965	LGA 775	PCIe ×16	3/3	4	1 000	SATA 3Gb/s, RAID	2 963
Gigabyte	GA-965P-DS4	Intel P965	LGA 775	2× PCIe ×16	2/2	4	1 000	SATA 3Gb/s, RAID, FireWire	4 451
DFI	Infinity 975X/G	Intel 975X	LGA 775	2× PCIe ×16	2/2	4	1 000	SATA 3Gb/s, RAID, FireWire	5 143
Gigabyte	GA-965P-DQ6	Intel P965	LGA 775	2× PCIe ×16	2/3	4	1 000	SATA 3Gb/s, RAID, FireWire	5 772
eVGA	122-CK-NF68	nVidia nForce 680i SLI	LGA 775	3× PCIe ×16	2/2	4	2× 1 000	SATA 3Gb/s, RAID, FireWire	7 139

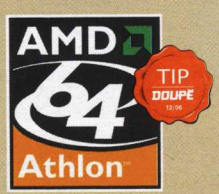
PROCESOR

Přestože Intel suverénně převzal v desktopových procesorech otěže, pro nemajetného hráče zůstává ideální volbou AMD. Navíc není potřeba investovat do dvoujádrových procesorů, ať se snaží marketing výrobců procesorů i jejich distributorů sebevíc. Pravda je taková, že na hry ještě nějaký ten pátek nebudete dvoujádrový či dokonce čtyřjádrový procesor potřebovat.

Už teď se sice najdou výjimky (např. Ghost Recon: AW), které dualcore využijí, a pár dalších her se chystá, ale těch pár vlaštovek vás přece nedonutí investovat dvakrát více peněz. Navíc, než takových her bude opravdu víc, bude váš vysněný procesor o polovinu levnější nebo dokonce nahrazen lepším typem.

Jelikož u desky jsme jako levnou herní platformu vybrali socket AM2, budeme v trendu pokračovat a vybereme procesor AMD Athlon 64 3500+, který za už téměř lidovou cenu nabízí i bez přetaktování dostatečný výkon pro hry. Šetřílkům bude stačit laciný Sempron 64 do stejné patice. Úspora peněz je vyšší než pokles herního výkonu.

[AMD SEMPRON 64 2800+ (AM2)]



[AMD ATHLON 64 3500+]

[INTEL CORE 2 DUO E6600]

Výrobce	Model	Frekvence [MHz]	Patice	Násobič	FSB [MHz]	Napětí [V]	TDP [W]	Výrobní proces [nm]	L1 cache [kB]	L2 cache [kB]	Počet jader	Kódové jméno	Cena [Kč]
AMD	Sempron 2600+	1 600	socket 754	8×	200	1,40	62	90	128	128	1	Palermo	1 130
AMD	Athlon 64 3000+	1 800	socket 939	9×	200	1,40	67	90	128	512	1	Venice	1 928
AMD	Opteron 144	1 800	socket 939	9×	200	1,30–1,35	67	90	128	1 024	1	Venus	2 547
AMD	Athlon 64 3500+	2 200	socket 939	11×	200	1,50	67	90	128	512	1	Venice	2 606
AMD	Athlon 64 X2 3800+	2 000	socket 939	10×	200	1,30–1,35	89	90	2× 128	2× 512	2	Manchester	4 665
AMD	Sempron 2800+	1 600	socket AM2	8×	200	1,25–1,40	62	90	128	128	1	Manila	1 361
AMD	Sempron 3200+	1 800	socket AM2	9×	200	1,25–1,40	62	90	128	128	1	Manila	1 856
AMD	Sempron 3000+	1 600	socket AM2	8×	200	1,25–1,40	62	90	128	256	1	Manila	1 975
AMD	Athlon 64 3000+	2 000	socket AM2	9×	200	1,35–1,40	62	90	128	512	1	Orleans	2 273
AMD	Athlon 64 3500+	2 200	socket AM2	11×	200	1,35–1,40	62	90	128	512	1	Orleans	2 749
AMD	Athlon 64 3800+	2 400	socket AM2	12×	200	1,35–1,40	62	90	128	512	1	Orleans	3 368
AMD	Athlon 64 X2 3800+	2 000	socket AM2	10×	200	1,30–1,35	89	90	2× 128	2× 512	2	Windsor	4 867
AMD	Athlon 64 X2 3600+ EE	2 000	socket AM2	10×	200	1,30–1,35	65	90	2× 128	2× 256	2	Windsor	4 879
AMD	Athlon 64 X2 5200+	2 600	socket AM2	13×	200	1,30–1,35	89	90	2× 128	2× 1 024	2	Windsor	12 816
Intel	Celeron 326	2 530	socket 775	19×	133	1,20–1,40	84	90	16	256	1	Prescott	1 452
Intel	Celeron 352	3 200	socket 775	24×	133	1,20–1,40	86	90	16	512	1	Cedar Mill	1 999
Intel	Celeron 356	3 330	socket 775	25×	133	1,20–1,40	86	65	16	512	1	Cedar Mill	2 130
Intel	Pentium 4 531	3 000	socket 775	15×	200	1,20–1,40	84	90	16	1 024	1	Prescott	2 249
Intel	Pentium D 915	2 800	socket 775	14×	200	1,25–1,40	95	65	2× 16	2× 2 048	2	Smithfield	3 332
Intel	Core 2 Duo E6300	1 860	socket 775	7×	266	0,85–1,36	65	65	2× 64	2× 1 024	2	Allendale	5 319
Intel	Core 2 Duo E6400	2 130	socket 775	8×	266	0,85–1,36	65	65	2× 64	2× 1 024	2	Allendale	6 378
Intel	Core 2 Duo E6600	2 400	socket 775	9×	266	0,85–1,36	65	65	2× 64	2× 2 048	2	Conroe	9 115
Intel	Core 2 Duo E6700	2 660	socket 775	10×	266	0,85–1,36	65	65	2× 64	2× 2 048	2	Conroe	15 149
Intel	Core 2 Extreme X6800	2 930	socket 775	11×	266	0,85–1,36	75	65	2× 64	2× 2 048	2	Conroe	28 227
Intel	Core 2 Extreme QX6700	2 660	socket 775	10×	266	0,85–1,36	130	65	4× 64	4× 2 048	4	Kentsfield	29 048

GRAFICKÁ KARTA

Pokud opravdu chcete vědět, jak jsou na tom současné grafické karty (s výjimkou GeForce 8800 GTS a Radeonu X1650 XT, jež v době testu nebyly k dispozici), nalistujte buď Computer 21/06 nebo alespoň webovou stránku **jdi.zive.cz/testgpu**. Podrobně i přehledně se dozvíte úplně vše, co budete potřebovat vědět pro nákup grafické karty – té nejdůležitější komponenty pro hraní moderních 3D her.

Povězme si tedy jen o novinkách. GeForce 8800 GTS je právě o tolik výkonnostně slabší, o kolik je proti kralující GeForce 8800 GTX levnější, má stejné funkce i stejně tichý chladič a mnohem kratší PCB. Výkonnostně předčí i nejrychlejší Radeon – X1950 XTX. Na odpověď ATI, čip R600, si počkáme do 27. ledna, pak může souboj ATI versus nVidia pokračovat naplno.

ATI sice prohrává v oblasti nejdražších grafik, většinu z vás ale stejně zajímají cenově dostupnější grafiky a tam naopak ATI nVidiu nenápadně vytlačila. Architektura Radeon X1000 se ukazuje jako opravdu moderněji navržená (oproti GeForce 7) a novinky v podobě Radeonu X1950 Pro a Radeonu X1650 XT ovládly své cenové segmenty (do 6 000 Kč, poraženou je GeForce 7900 GS; resp. do 4 000 Kč, poraženou je po dlouhé době GeForce 7600 GT). Co se týče Radeonu X1950 Pro, máme výbornou zprávu pro majitele počítačů se slotem AGP – Sapphire uvedl i na český trh právě AGP verzi této výhodné karty, a vytvořil tak nejlepší možný upgrade pro starý slot.

Do nejdražšího počítače poradíme nVidia GeForce 8800 GTX, do cenově přijatelného Radeon X1950 Pro, který je ve verzi Ultimate od Sapphire vybaven kvalitním chladičem Zalman VF900 a má také rychlejší paměti. Tato grafika vám umožní zahrát si současné hry s maximálními detaily, zapnutým HDR a většinou také 4× anti-aliasingem. Výkonem by měla stačit ještě několik měsíců, budeme zvědavi na to, jak si povede v Unreal Engine 3.

Do lacinějšího herního počítače volíme Radeon X1600 Pro, protože takty vybraného modelu od Asusu (TOP) se blíží spíše Radeonu X1600 XT (nebo, chcete-li, X1650 Pro), a tak je karta výkonnější než konkurenční GeForce 7300 GT.

[GIGABYTE GEFORCE 8800 GTX 768 MB]

[ASUS RADEON X1600 PRO TOP 128 MB]

[SAPPHIRE RADEON X1950 PRO ULTIMATE 256 MB]

Výrobce	Model	Paměť [MB]	Sběrnice (slot)	Čip	Frekvence čipu [MHz]	Frekvence pamětí [MHz]	Paměťová sběrnice [b]	Pixel/vertex shaderů	Textur. jednotek	Shader model	Chladič	Cena [Kč]
Sapphire	Radeon X1300 Pro AGP	256	AGP 8×/4×	RV515	600	800	128	4/3	4	3.0	aktivní	2 761
Leadtek	GeForce 7600 GS AGP	256	AGP 8×/4×	G72	400	700	128	12/5	12	3.0	aktivní	3 237
Sapphire	Radeon X1650 Pro AGP	256	AGP 8×/4×	RV535	600	1 400	128	12/5	4	3.0	aktivní	3 713
Leadtek	GeForce 7600 GT AGP	256	AGP 8×/4×	G72	560	1 400	128	12/5	12	3.0	aktivní	4 915
Gigabyte	Radeon X1300 64b	128	PCIe ×16	RV515	450	700	64	4/2	4	3.0	pasivní	1 452
Gigabyte	GeForce 7300 GS	128	PCIe ×16	G72	550	810	64	4/3	4	3.0	pasivní	1 464
Sapphire	Radeon X1300	128	PCIe ×16	RV515	450	500	128	4/2	4	3.0	pasivní	1 714
Asus	GeForce 7300 GT	128	PCIe ×16	G73	550	1 000	128	8/4	4	3.0	aktivní	2 082
Sapphire	Radeon X1300 Pro	256	PCIe ×16	RV515	600	800	128	4/2	4	3.0	pasivní	2 190
MSI	Radeon X1600 Pro	256	PCIe ×16	RV530	500	800	128	12/5	4	3.0	aktivní	2 392
Sapphire	Radeon X1300 XT	128	PCIe ×16	RV530	500	800	128	12/5	4	3.0	aktivní	2 404
Gainward	GeForce 7600 GS	256	PCIe ×16	G72	400	800	128	12/5	12	3.0	pasivní	3 046
Sapphire	Radeon X1600 XT	256	PCIe ×16	RV530	590	1 380	128	12/5	4	3.0	aktivní	3 261
MSI	Radeon X1650 Pro	256	PCIe ×16	RV535	600	1 400	128	12/5	4	3.0	aktivní	3 261
Sapphire	Radeon X1650 XT	256	PCIe ×16	RV560	575	1 350	128	24/8	8	3.0	aktivní	3 952
Gigabyte	GeForce 7600 GT	256	PCIe ×16	G72	560	1 400	128	12/5	12	3.0	pasivní	4 451
Sapphire	Radeon X1800 GTO	256	PCIe ×16	R520	500	1 000	256	36/8	12	3.0	aktivní	4 641
MSI	Radeon X1950 Pro	256	PCIe ×16	RV570	575	1 372	256	36/8	12	3.0	aktivní	5 450
Leadtek	GeForce 7900 GS	256	PCIe ×16	G71	450	1 320	256	20/7	20	3.0	aktivní	5 498
Sapphire	Radeon X1950 Pro Ultimate	256	PCIe ×16	RV570	580	1 600	256	36/8	12	3.0	aktivní	5 795
Sapphire	Radeon X1900 GT	256	PCIe ×16	R580	510	1 300	256	36/8	12	3.0	aktivní	5 818
Leadtek	GeForce 7950 GT	256	PCIe ×16	G71	550	1 400	256	24/8	24	3.0	aktivní	7 140
Gigabyte	GeForce 7900 GT	256	PCIe ×16	G71	525	1 440	256	24/8	24	3.0	aktivní	7 354
Asus	Radeon X1900 XT	256	PCIe ×16	R580	625	1 450	256	48/8	16	3.0	aktivní	7 449
MSI	GeForce 7900 GTO	512	PCIe ×16	G71	650	1 320	256	24/8	24	3.0	aktivní	7 844
Sapphire	Radeon X1950 XT	256	PCIe ×16	R580	625	1 800	256	48/8	16	3.0	aktivní	8 237
Galaxy	GeForce 7900 GTX	512	PCIe ×16	G71	650	1 600	256	24/8	24	3.0	aktivní	10 056
MSI	Radeon X1950 XTX	512	PCIe ×16	R580	650	2 000	256	48/8	16	3.0	aktivní	11 614
Asus	GeForce 8800 GTS	640	PCIe ×16	G80	500	1 600	320	96	48	4.0	aktivní	12 828
Leadtek	GeForce 7950 GX2	2× 512	PCIe ×16	2× G71	500	1 200	256	48/16	48	3.0	aktivní	13 852
Gigabyte	GeForce 8800 GTX	768	PCIe ×16	G80	575	1 800	384	128	64	4.0	aktivní	16 517

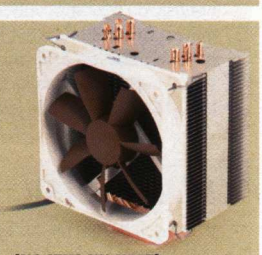
CHLADIČ PROCESORU

Mezi chladiči procesoru se jednoznačně prosadila věžová konstrukce s heatpipe. Většina z těchto chladičů sice nechladí tak dobře komponenty v okolí patice (o ty se ale můžete postarat průvanem z jiných větráků), zato jsou maximálně efektivní v rychlém odvodu tepla z povrchu procesoru a jeho následném zneškodnění.

Mezi ty vůbec nejúčinnější v tomto směru patří nová revize chladiče Noctua NH-U12F, která nejenže velmi efektivně chladí a pořídíte ji za ještě stále s přívětivou očima akceptovatelnou cenu, ale především je neuvěřitelně tichá. To mají na svědomí nové větráky Noctua (dělají se 8cm a 12cm v různě rychlých variantách), které doporučujeme v dražších sestavách také jako systémové (na vnitřních stěnách skříně). Jejich udávaná hlučnost je pod 10 dBA, což nelze v podmínkách dostupných běžným smrtelníkům nijak ověřit, každopádně jsou opravdu velice tiché.

Těm, kdo nemají netopýří uši a nechtějí vysoce přetaktovat, doporučíme mnohem levnější variantu – osvědčenou klasiku Arctic Cooling Freezer 64 Pro. Chladič má vynikající poměr cena/efektivita chlazení a také jeho hlučnost je velmi nízká (při dobré automatické regulaci nebo při manuálně nastavených nejnižších otáčkách).

Freezeru vyrostla zdatná konkurence z Japonska – Cooler Master Hyper TX, který jako by mu jako z oka (konstrukcí i velikostí) vypadl, naměřili jsme mu však o trošičku nižší efektivitu a o vlásek vyšší hlučnost na nejnižších otáčkách. Výhodou je nižší cena LGA 775 verze a podle našeho názoru také robustnější konstrukce větráku (ten u Freezera se při častější manipulaci snadno deformuje).



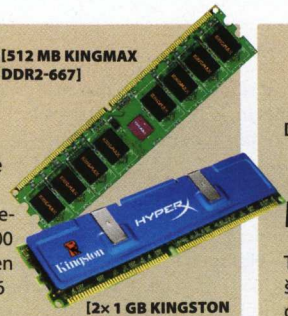
[NOCTUA NH-U12F]

[ARCTIC COOLING FREEZER 64 PRO]

[COOLERMASTER HYPER TX]

Značka	Podporované patice (Intel / AMD)	Autom. regulace PWM (ano/ne)	Udávaná hlučnost	Udávané otáčky [ot./min]	Hmotnost [g]	Počet heatpipe	Rozměry pasivu (v × š × h) [mm]	Rozměry větráku (v × š × h) [mm]	Maximální průtok vzduchu [m³/hod.]	Ložisko větráku	Cena [Kč]
Arctic Cooling Freezer 64 Pro	– / 754, 939, 940, AM2	ano	0,8 sone	900–2 200	528	3	127 × 58 × 104	107 × 96 × 44	68	keramické	439
Cooler Master Hyper TX (Intel)	LGA775 / –	ano	22 dBA	650–1 800	484	3	136 × 90 × 44	92 × 92 × 25	71,0	kuličkové	439
Cooler Master Hyper TX (AMD)	– / 754, 939, 940, AM2	ano	22 dBA	650–1 800	484	3	136 × 90 × 44	92 × 92 × 25	71,0	kuličkové	439
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	775 / –	ano	0,9 sone	300–2 500	520	3	127 × 58 × 104	107 × 96 × 44	76,5	keramické	525
Cooler Master Hyper UC	LGA775 / 754, 939, 940	ano	17 dBA	0–2 500	–	3	88,5 × 88,5 × 30	92 × 92 × 25	122,3	rifle bearing	860
Thermaltake Big Typhoon	478, 775 / 754, 939, 940, 462	ne	16 dBA	1300	813	6	103 × 122 × 122	120 × 120 × 25	92,5	kluzné	1 025
Asus Silent Square Pro	478, 775 / 754, 939, 940	ne	30,6 dBA	2500	745	5	120 × 105 × 146	90 × 90 × 25	–	kluzné	1 078
Aerocool The Dominator	LGA775 / 754, 939, 940	ne	20,87 dBA	1200	–	3	155 × 140 × 100	140 × 140 × 20	116,2	kluzné	1 150
Silverstone Nitrogon NT06	478, 775 / 754, 939, 940	ne	21–42,2 dBA	800–2 400	570	3	148 × 125 × 78	120 × 120 × 32	182,1	dvojité kuličkové	1 161
Noctua NH-U12F	775 / 754, 939, 940, AM2	ne	8–17 dBA	800–1 200	790	4	126 × 94,5 × 151,5	120 × 120 × 25	81	SSO	1 388
Scythe Shogun	478, LGA775 / 754, 939, 940	ne	20–32 dBA	700–1 600	790	heatlane	123 × 98 × 147	120 × 120 × 25	105,4	Hypro bearing	1 649
Zalman CNPS9700 NT	775 / 754, 939, 940, AM2	ano	19,5–35 dBA	1 250–2 800	764	3	90 × 124 × 142	110 × 110 × 25	–	dvojité kuličkové	2 303
Titan Amanda	775 / 754, 939, 940	řízen PCI kartou	20 dBA	1500	1035	8	170 × 95 × 140	92 × 92 × 32	–	–	2 350

PAMĚTI



[512 MB KINGMAX DDR2-667]

[2× 1 GB KINGSTON DDR2-750 CL4]

Paměti jsou důvodem, proč už pro AMD nedoporučujeme jinou platformu než AM2. Cokoli jiného než DDR2 je už slepou větví, čeká se jen na to, kdo přijde „mezi lidi" s DDR3.

Pro platformu Intel, dokonce i pro výkonný procesor Core 2 Duo platí, že jakékoli takty pamětí nad 800 MHz efektivně se v 3D hrách povětšinou projevují jen velmi málo. Investice do drahých pamětí DDR2-1066 nebo ještě lepších má tedy smysl jen pro skutečné ladiče systému s ambicemi na překonávání rekordů v 3DMarku.

I proto dokonce do nejdražší sestavy doporučujeme na svou kategorii velmi výhodné moduly Kingston DDR2-750 CL4, která za výrazně nižší cenu nabídnou tolik, co stále ještě dost drahé moduly DDR2-800 jiných značek. Pro dobrý výkon platformy s procesorem Athlon 64 3500+ by měly stačit paměti DDR2-667, volíme vcelku levný „sehraný pár" od Corsairu (obrázek je opět jen ilustrační, je na něm pomalejší DDR2-533).

Do levné sestavy doporučujeme jeden 512MB modul DDR2-667 s tím, že jakmile budete mít dalších volných patnáct stovek, hned poběžíte pro druhý a rozšíříte na 1 GB.

[2× 512 MB CORSAIR DDR2-667]

[20" SAMSUNG 205BW]

[24" HP L2465]

[17" HP L1740]

MONITOR

Trhem LCD panelů hýbou především čím dál tím výhodnější nabídky širokoúhlých panelů, objevuje se také více 30" LCD panelů, které vám dovolí kochat se hrami v rozlišení 2 560 × 1 600. Drobnost v podobě GeForce 8800 GTX pro plynulé hraní v tomto rozlišení se u panelu za 35 000 Kč rozumí sama sebou.

My však zůstaneme na zemi a do drahé sestavy doporučíme 24" LCD panel, zajišťující „pokoukáníčko" v plném HD (1 920 × 1 200 px). Pořád se ale jedná o balík peněz, velmi hezkým kompromisem je 20" širokoúhlý LCD panel Samsung 205BW s rozlišením 1 680 × 1 050 px za 8 600 Kč. Uberte z úhlopříčky nějakých dva a půl centimetru, rozlučte se s několika statisíci bodů a můžete mít za 5 800 Kč další širokoúhlý panel. Tentokrát 19" Acer AL1916WAs s rozlišením 1 440 × 900 bodů. Pro kombinaci hry a filmy jsou oba panely dostačující.

My však chceme velmi rychlou odezvu, ještě nižší cenu, digitální (DVI) vstup a také pro občasnou práci zatím lepší 17" LCD. Na základě výsledků velkého testu LCD panelů v Computer speciál hardware vybíráme HP L1740.

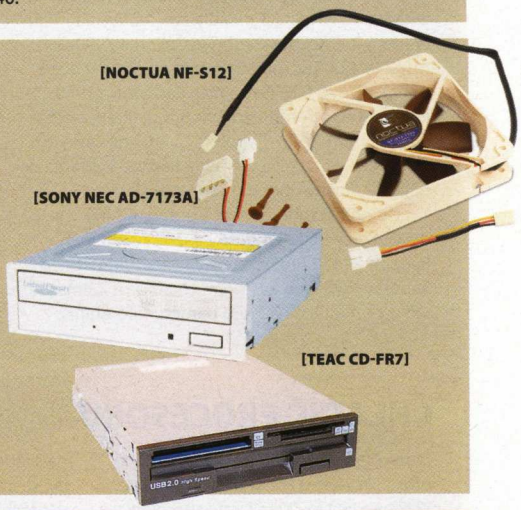
DROBNOSTI, MECHANIKY

S výběrem optické mechaniky si nemusíte lámat hlavu. Většina DVD±RW vypalovaček na trhu je už na kvalitní úrovni, všechny navíc stojí v podstatě stejně (okolo krásných 1 000 Kč). Nám se v testech osvědčila například mechanika Sony NEC Optiarc AD-7173A. Má ale velmi vyrovnanou konkurenci například od LiteOn nebo LG (pokud vybíráte podle detailů, jako je zatížení procesoru, nezmeškejte Computer 24/06 s velkým testem vypalovaček).

Blu-ray mechaniky jsou stále drahé, HD-DVD nepřišly na trh zatím vůbec, a tak jedinou zajímavou činností může být hledání mechaniky do tichého počítače. Z vlastní zkušenosti víme, že si titul nejtišší mechanika zaslouží stařičká Sony DDU-1621, kterou stále ještě v eshopech seženete. Do tichého počítače doporučujeme také větráčky Noctua, které sice nejsou levné, ale jejich nízká hladina hluku je bezkonkurenční.

Svůj počítač můžete vybavit interní čtečkou karet, my jsme u sestav volili čtečku od TEACu, která má integrovánu i disketovou mechaniku (tedy spíše se jedná o disketovku se čtečkou karet). Nikdy totiž nevíte, kdy se vám disketa bude hodit. Pro instalaci Windows ji s jistotou nebudete potřebovat až s Windows Vista, pro některé záchranné operace po řádění na téma přetaktování se může hodit kdykoli.

Zvukovou kartu necháváme na vašem výběru. Nepostačí-li vám Azalia HD codec na základní desce, doporučujeme Audigy od Creative Labs.



[NOCTUA NF-S12]

[SONY NEC AD-7173A]

[TEAC CD-FR7]

PEVNÝ DISK

V pevných discích ten čas bůhvíjak neletí, a tak jsou stále brzdou systému. Zvýšit rychlost můžete zapojením dvou stejných disků do pole RAID 0, snížíte tím ale jejich spolehlivost. Často rychlejší než RAID 0 pole běžných pevných disků je perla mezi těmito nosiči dat – Western Digital Raptor 150 GB. Zaplatíte ale vysokou cenu za jeden gigabajt.

Jako rozumná střední cesta se jeví poměrně svižné a tiché disky Seagate Barracuda 7200.10, nejlepší ceny za jeden gigabajt se objevují u kapacit 320 a 250 GB. Do tiché sestavy vybíráme Western Digital Caviar SE16 250 GB (W2500KS), který po osazení do jakéhokoli antivibračního kitu takřka umlkne.

[WESTERN DIGITAL CAVIAR SE16 250 GB]

[2× WESTERN DIGITAL RAPTOR 150 GB RAID 0]

NAVRŽENÉ SESTAVY

NEJLEVNĚJŠÍ JAKŽTAKŽ HERNÍ

Přestože jsme použili slovo „jakžtakž", bude vám i tato sestava stačit pro většinu běžných požadavků od surfování na internetu, přes přehrávání filmů až po zpracování fotek. Chleba se ale láme v nových hrách a tam se raději smiřte s tím, že při hraní v nativním rozlišení 17" LCD se budete muset uskromnit na detailech a že maximem bude většinou 2× anti-aliasing.

Skříň vás určitě nezklame, zdroj jsme ještě v redakci neotestovali (spoléháme na celkově slušnou kvalitu Thermaltake). Procesor AMD Sempron nebude navzdory své ceně sestavu nijak brzdit (a časem můžete do patice AM2 koupit nějaký zlevněný dual-core). To samé platí o jediném paměťovém modulu – i zde je prostor pro snadný upgrade na 1 GB.

Výběrem grafické karty reagujeme na snížení cen celé řady Radeon X1600, verze od Asusu se svými takty blíží spíše dražší verzi XT a výkonnostně i technologicky stejně drahou GeForce 7300 GT určitě předčí.

REDAKTOR DOUPĚTE

Redaktor Doupěte stále počítá každou korunu, přesto musí být schopen pro svůj časopis natípat hezké screenshoty z her. Nekoupí si tedy počítač, v němž by musel něco s novou herní peckou hned měnit.

Volí proto za svou cenu překvapivě dobře konstrukčně zvládnutou skříň se dvěma regulovatelnými 12cm větráky a také dostatečně silný zdroj pro budoucí upgrade procesoru nebo grafické karty. Jako platformu s rozvahou vybírá AMD AM2, protože u lepšího Core 2 Duo od Intelu by platil za systémový výkon, který nepotřebuje. Než budou dvoujádrové procesory skutečně využívány ve hrách, bude stejně zastaralý nejen procesor, ale i deska.

Jeden gigabajt paměti zatím stačí pro většinu her a systém Windows XP, moderní disk Barracuda 7200.10 od Seagatu se při dobré ceně za gigabajt postará o docela svižné nahrávání aplikací či herních map. Radeon X1950 Pro vytvořil nový etalon střední

třídy, ve 1 280 × 1 024 si i ve hrách jako Oblivion můžete dopřát vysoké detaily, HDR i 2× až 4× anti-aliasing.

ZA TICHO I PŘIPLATÍM

Návrh tichého počítače vychází ze sestavy, kterou by si koupil redaktor Doupěte. Ten však nenechává puštěný počítač v místnosti, ve které i spí, a nestahuje po nocích warez z výměnných sítí. Tomu, koho by trápil (nikterak velký) hluk této sestavy, nabízíme několik účinných rad.

V sestavě bude největším zdrojem hluku chladič procesoru (zvláště pokud bude provozován na maximální otáčky). Jestliže vám nepůjde (nebo jej nebudete chtít) regulovat softwarově, můžete za necelou stovku koupit regulátor otáček Zalman Fan Mate (či obdobu od PrimeCooleru) a snížit otáčky na minimum, které potenciometr dovoluje. Na Athlon 64 3500+ bude Freezer 64 Pro i tak stačit a už o něm nebudete vědět. Zalman Fan Mate se dá nahradit domácím bastlem jednoho výkonového odporu, pár centimetrů kabliků a dvou třípinových konektorů (celkové náklady asi 20 Kč, www.gme.cz). Jako celek prodává podobnou věcičku Nexus za 58 Kč.

Následně se dostanete do fáze, kdy vás budou rušit větráky ve zvolené skříni. Doporučujeme přední 8cm vypnout (je v perforované skříni zbytečná) a zadní 12cm přepojit na 7 V nebo zregulovat. Pohodlnější a ještě o něco tišší řešení je zakoupení supertichého 12cm větráku Noctua.

Od procesoru a systémových větráků máte klid, teď vás možná ruší větráček grafiky. Měl by jít regulovat softwarově RivaTunerem nebo ATITool em. Hardwarovým řešením je opět připojení libovolného regulátoru otáček.

Nakonec se budete potýkat s hlukem pevného disku – zde je opravdu účinné řešení proti vibracím a vůbec zvuku jeho chodu dražší. Využijete ale přitom konečně průvanu skrz skříň, kterou vám skříň Centurion 5 jedinečným způsobem nabízí, a osadíte jej do tisícího rámečku do 5,25" pozice zevnitř. Mezi nejkvalitnější řešení patří HD-silencer od Silentmaxx, který disk nejen naprosto umlčí, ale také z jeho povrchu docela dobře odvede teplo. Levnějším řešením (ale pouze proti vibracím a s hůře vyřešeným chlazením) jsou různá gumová uchycení nebo antivibrační kity (200 až 600 Kč), také do 5,25" pozice.

Posledním opravdu nepříjemným zdrojem může být optická mechanika, kterou nemusí jít účinně ztišit ani softwarovým zpomalovačem, jako je například freewarový Nero DriveSpeed. Jestliže si tedy na disku nechcete dělat sbírku ISO obrazů her, hrát všechno s noCD a noDVD cracky, můžete zkusit ještě sehnat pravděpodobně nejtišší mechaniku všech dob – Sony DDU-1621. Sama o sobě je (kromě čtení všelijak deformovaných lisovaných médií) velmi tichá, ve spojení s Nero DriveSpeed pak neslyšná.

TĚSNĚ POD VRCHOLEM

Na rozdíl od loňského roku jsme se rozhodli nedělat milionářskou sestavu – to nejdražší z ceníku umí vybrat asi opravdu každý a přitom je tam mnoho zbytečností, které si neužijete. Tedy ne, že byste si neužili 30" LCD s rozlišením 2 560 × 1 600 px, 4 GB paměti, další terabajty diskového prostoru anebo třeba neměli pohodlnější taktování s Core 2 Extreme X6800 s otevřeným násobičem, ale jsou to prostě věci, které nepředčí ty „těsně pod vrcholem" o tolik, aby se za ně vyplatilo platit v průměru dvakrát tolik.

Stejně tak je v současnosti koupě druhé GeForce 8800 GTX do SLI zbytečnou investicí (stačí přikoupit později a levněji). U pamětí byste sami brzy zjistili, že cokoli nad DDR2 800 MHz se už jen velmi málo projeví na herním výkonu (úzká hrdla jsou jinde). Ale utratit 36 000 Kč za čtveřici 1GB pamětí Corsair Dominator DDR2-1142 vám samozřejmě zakázat nemůžeme.

	Nejlevnější jakžtakž herní	Cena [Kč]	Redaktor Doupěte	Cena [Kč]	Za ticho i připlatím	Cena [Kč]	Těsně pod vrcholem	Cena [Kč]
Skříň	Thermaltake Mambo VC2351	1 627	GMC H-60 Phoong	1 082	CoolerMaster Centurion 5	1 730	Antec Performance One P-180	4 197
Zdroj	350 W ve skříni	0	Chieftec CFT-500-A12S	2 156	Chieftec CFT-500-A12S	2 156	Corsair HX620w	5 106
Základní deska	Gigabyte GA-M55S-S3 (nForce 550)	2 187	Gigabyte GA-M55S-S3 (nForce 550)	2 187	Gigabyte GA-M55S-S3 (nForce 550)	2 187	eVGA nForce 680i SLI	7 139
Procesor	AMD Sempron 64 2800+ (AM2)	1 453	AMD Athlon 64 3500+ (AM2)	2 749	AMD Athlon 64 3500+ (AM2)	2 749	Intel Core 2 Duo E6600	9 237
Chladič	Arctic Cooling Freezer 64 Pro	439	Arctic Cooling Freezer 64 Pro	439	AC Freezer 64 Pro + Zalman Fan Mate	539	Noctua NH-U12F	1 399
Grafická karta	Asus Radeon X1600 Pro TOP 128 MB	2 300	Sapphire Radeon X1950 Pro Ultimate	5 795	Sapphire Radeon X1950 Pro Ultimate	5 795	Gigabyte GeForce 8800 GTX 768 MB	16 517
Paměti	1× 512 MB Kingmax DDR2-667	1 540	2× 512 MB Corsair DDR2-667	3 273	2× 512 MB Corsair DDR2-667	3 273	2× 1 GB Kingston DDR2-750	6 272
Pevné disky	Seagate Barracuda 7200.10, 250 GB	2 007	Seagate Barracuda 7200.10, 250 GB	2 007	Western Digital WD2500KS, 250 GB	2 076	2× Western Digital Raptor WD1500ADFD	13 240
Chlazení disků	–	0	–	0	1× Silentmaxx HD-silencer	1 140	–	0
Optická mechanika	Sony NEC AD-7173A, stříbrná	953	Sony NEC AD-7173A, stříbrná	953	Sony NEC AD-7173A, černá, Sony DDU-1621, černá	953	Sony NEC AD-7173A	953
Čtečka karet	–	0	–	0	TEAC FD-CR7	689	TEAC FD-CR7	689
Větráky	–	0	–	0	1× 120mm Noctua NF-S12, 800 ot./min	399	3× 120mm Noctua NF-S12, 800 ot./min	1 197
Monitor	17" LCD HP L1740	5 396	17" LCD HP L1740	5 396	17" LCD HP L1740	5 396	24" LCD HP L2465	22 194
Celkem		17 902		26 037		29 082		86 741

CENY BYLY ČERPÁNY Z NÁSLEDUJÍCÍCH OBCHODŮ: www.alfacomp.cz, www.alza.cz, www.computershop.cz, www.cybex.cz, www.czechcomputer.cz, www.foxpc.cz, www.hifishop.cz, www.jscomputers.cz, www.tmtrade.cz

inzerce »

299,-

nejkomplexnější šachový program současnosti kompletně v češtině

SMS KÓD: 8179

3D ŠACHOVNICE

fritz by chessbase

Rozsáhlá databáze obsahující více než milion partií

PRO OBJEDNÁVKU PŘES SMS
NAPIŠTE NA MOBILNÍM TELEFONU SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU: „KÓD ZBOŽÍ/POČET KUSŮ (POUZE V PŘÍPADĚ, KDY OBJEDNÁVÁTE VÍCE NEŽ JEDEN KUS)/JMÉNO/PŘÍJMENÍ/ULICE A ČÍSLO/MĚSTO /PSČ". ZDE JE PŘÍKLAD SPRÁVNĚ NAPSANÉ SMS NA HRU FRITZ 9: „8179/JAN/NOVAK/SPOJOVACI32/BRNO/54321".

TUTO ZPRÁVU ODEŠLETE NA ČÍSLO +420 605 279 981 ZE SVÉHO MOBILNÍHO TELEFONU (NE Z INTERNETU). NA VÁMI UVEDENOU ADRESU PŘIJDE DOBÍRKA, KTEROU SI V PŘÍPADĚ NEPŘÍTOMNOSTI VYZVEDNETE NA VAŠÍ POBOČCE ČESKÉ POŠTY. POŠTOVNÉ A BALNÉ ÚČTUJEME VE VÝŠI 60 KČ K CENĚ OBJEDNANÉHO ZBOŽÍ.

www.topcd.cz GAME SHOP

LISTÁRNA

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

NOVÉ DOUPĚ

Zdravím celou redakci,
jste super parta. V tomto dopisu bych se chtěl hlavně zaměřit na váš nový design (trochu pozdě, ale přece) a ostatní neméně důležité věci. Tak tedy začneme designem.

1) Design: Když jste v letním dvojčísle nakousli změnu mého milovaného Doupěte, byl jsme zprvu zděšen, protože měnit už takhle propracované Doupě podle mého názoru nebylo potřeba. Jsem rád, že jsem se hluboce mýlil. Nový design mě velmi mile překvapil. Byl to od vás odvážný, ale úspěšný tah. Všechno je takové přehledné (ne, že by předtím nebylo:-).

Mnohokrát mě potěší vtipné poznámky u screenshotů.

2) Cena: Cena, o níž se napsalo už mnoho řádků a nemá toto téma probírat donekonečna. Jsem ale velice rád, že zůstává i přes všechny změny (design…) velice nízká, jelikož má finanční situace není kdovíjak růžová.

3) Speciály: Byl jsem neuvěřitelně šťastný, když jste vydali speciál o HoMaM V. Jsem velkým milovníkem této série a speciál byl pro mě příjemným zpestřením. Byl bych rád, kdybyste vydali i další speciály (jestli už o tom neuvažujete:-), protože si myslím, že existuje alespoň pár her, které by si svůj speciál zasloužily (např. TES IV: Oblivion, Civilization IV, Titan Quest).

Tímto můj dopis končí a já jsi jdu zapnout HoMaM V (mám anglickou verzi, takže mi váš speciál pomohl s překladem jednotek, kouzel, schopností atd.) a prožívat v něm spoustu krásných chvilek, které také trávím čtením vašeho časopisu. HoMaM V je má oblíbená hra, ale to už se asi opakuji.

Děkuji za vaši trpělivost při čtení dopisu a zpovědi a chtěl bych vám popřát mnoho štěstí do dalších dílů. Tak se držte.

Váš stálý čtenář e-K@r0sl4v

DOPIS MĚSÍCE: BĚHÁNÍ V DEŠTI

Ahoj Doupě!
Dnes jsem se konečně dočkala, vyšlo Doupě 23! Nedokážete představit, jakou radost jsem z toho měla, a ani jsem nemohla usnout. Ráno jsem se vzbudila už za deset sedm, abych stihla jít do trafiky, plány mi ale zhatilo, že jsem šla doprovodit sestru do školky. No nic, dnes mám jenom 4 hoďky, to vydržím. Jak jsem se ale mýlila! Už po první hodině (Matika) jsem tajně doufala, že bychom mohli v rámci občanky jít ven, třeba se podívat na nějaký významný stavby, a při té příležitosti bych šla do nejbližší trafiky a koupila bych si Doupě, ale Almara (tak říkáme učitelce) o ničem takovém zřejmě neuvažovala a já jsem se radši ani neodvážila zeptat.

[!] Významné stavby, pche! A co významné milníky v herní zábavě?! Vždyť se na svět zrovna klubal Playstation 3 a Wii. A české školství zase zaspalo a místo toho se zajímá o nízkopolygonové gotické stavby…

Uff, druhá hodina je zdárně za mnou, zbývají ještě dvě a oběd. Další byl na řadě dějepis, nuda, nuda, nuda. Jako poslední jsme měli ČPčko a naši „oblíbenou" učitelku, které děláme naschvály (kámoš jí ustřihl vlasy, ale ona si toho nevšimla, další ji zavřel na záchodě atd.)

[!] Pozoruhodný nadhled. Paní učitelku pozdravujeme a doporučujeme vám zkontrolovat, zda se ve skutečnosti nejedná jen o upraveného válečného robota, jenž bývá vysílán do konfliktů, v nichž lidský faktor selhal.

Dívali jsem se na video, něco jsme psali a potom konečně zazvonilo. Jupíí!!! Už jenom oběd a jdu shánět můj oblíbený magazín. Ani jsem nic nejedla a už letím do šatny. „Hmm, je 11:55, to bude trafika ještě otevřená," honí se mi hlavou cestou ke skříňce. Přes dveře jsem se podívala na druhou stranu silnice. Ano, je! Radostí jsem vyskočila do vzduchu a při dopadu mi křuplo něco v kolenu (no co, pro Doupě se musí něco protrpět:-)). Moji kolosální radost ale bohužel zkazila kámoška, která při bližším prozkoumání trafiky konstatovala, že je zavřená.

„Cóóóžéééé?! Si děláš srandu!" Vyděsila jsem se a letěla jsem se podívat ke dveřím. „Neeeeeee!!!" Je to fakt pravda, budu muset zajít prozkoumat všechny trafiky poblíž, co se dá dělat, do jedné čekat nevydržím. Moje kroky směřovaly k mojí nejoblíbenější trafice, musela jsem ale jít oklikou, aby mě neviděl tata, protože jsem měla jet za babičkou, a kdyby mě viděl, tak sem v háji a k trafice se dostanu tak zítra. To přece nesmím dopustit, čekala jsem už dlouho! K mojí smůle celkem slušně pršelo a do mých bot pěkně zatíkalo, takže už po pár krocích mi v nich obdivuhodně žbluňkalo. Naštěstí je trafika jenom několik set metrů od školy. Už zdálky mě oslnila zářivě oranžová barva, kterou je trafika natřena. Neměla jsem moc času, tak jsem rychle nakoukla do časopisů a hle – Doupě nevidím! V hlubokém záchvatu paniky a zoufalství se rychlostí větru řítím do další trafiky. Ani mě v tom skoku nenapadlo zeptat se trafikanta, jestli jsem to náhodou nepřehlídla.

Měla jsem dvě možnosti: jít do Teska, ale tam se mi nechtělo, protože Doupě prodávají buď v prodejně (neměla jsem peníze na vozík), nebo v Gameshopu. Jelikož jsem ale měla jenom 100 Kč, tak jsem tam nešla, protože by mě doslova ubíjel pohled na hry, které si nemůžu koupit z nedostatku financí. Volila jsem tedy možnost číslo 2. V botách už byla velká potopa, ale toho jsem si nevšímala, Doupě je přece přednější. Proboha! Trafika je zavřená! Ach jo…bylo 12:19, tak to mám už 19 minut zpoždění, pomyslela jsem si. No co, když už jsem tady, tak půjdu do té oranžové trafiky.

Zvoní mi mobil. „No kde jsi?Jedeš s náma?" ptá se táta. „No asi ne, musím se učit," odbývám tatku a spěchám do trafiky. Už jsem skoro tam, když najednou žbluňk. Kaluž, super, už nemám jenom mokro v botách, teď mám i mokrou nohavici od riflí… Trafika už je naštěstí jen 20 metrů ode mě, to vydržím. Třesoucí se rukou otevírám dveře a vcházím dovnitř. Dívám se do přihrádky s časopisy o PC a nic nevidím! To snad ne! Počkat, vidím Doupě bez přílohy, ale já chci s DVD, kde jenom může být? Mám ho! Vítězoslavně vytahuji časopis a platím. Skvělý a teď rychle domů číst. Před trafikou schovávám Doupě do batohu a jdu domů. Před barákem stojí náš starej favorit a v něm ségra! Cože, oni ještě nejeli, že by na mě čekali? Divím se, ne táta šel jenom nakoupit, to jsem si oddychla a zamířila jsem do našeho bytu. Ještě jsem se musela vymluvit, že s nimi jet OPRAVDU nechci, a už mi nic nebrání v tom, abych důkladně prozkoumala nové Doupě. Odemykám dveře od bytu, netrpělivě vybaluji Doupě a letmo si ho prohlížím. Jéé, katalog Nintenda, bezva, nový logo je fakt super, preview na Bioshock. Po prolistování jsem došla k závěru, že tohle číslo je opravdu hodně nabitý. A tím končím svůj historicky první dopis nějakému časopisu. Jste super časák, ale to víte, takže vám to ani nemusím psát. Mám zakázanej komp, tak to musím zkrátit. Doufám že si můj mail aspoň přečte. Přeju hodně čtenářů a elánu do psaní. Jo a omluvám se za pravopisné chyby.:-)

Sp1ke

[!] Opravdu strastiplné dobrodružství. A přitom stačí málo – Doupě si předplatit a ze zběsilého pobíhání po městě se stane nepoměrně klidnější a kratší cesta ke schránce. Anebo můžete napsat dopis měsíce a předplatné vyhrát.;-)

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her e-mail: **doupe@cpress.cz**

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Michal Acler, Radek Bábíček, Martin Boček, Martin Demiger, Miroslav Jahoda, Alan Jarrar, Karel Kališ, Michael Lekovski, Ivan Lukáš, Ladislav Nosáková, David Sláma, Michael Stern, Dušan Šimonovič, Petr Urban, Tomáš Vrána,

Vedoucí tištěných médií: Tereza Bočková

Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakce: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Art director Pavel Junk
Titulní strana Pavel Junk
Sazba Veronika Chadzipolichronisová, Miloslav Řehoř, Jan Caga
Marketing Martin Daněk, Alexandra Poláková, Zuzana Pospíšilová
Produkce Marcela Veselá, Eva Věžchová, Diana Brabcová
Distribuce Zbyněk Tkadlčík, Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713

Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Upozornění pro předplatitele: kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte.

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712

Computer Press Praha Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Barbora Terebová

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s.

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz

[!] Díky, jsme rádi, že se Doupě líbí. O dalších speciálech určitě uvažujeme, které hry se ale dočkají naší pozornosti, to zatím neví ani sám nejvyšší Sedmý drak Ashanu. Jakkoli máme sérii HoMaM rádi (recenzi datadisku najdete v tomto čísle!), rozhodně to není jediná herní legenda, které bychom chtěli formou speciálu vzdát poctu.

Ahoj milé doupátko,
moc se mi nechtělo, ale přece píšu. Možná teďka uslyšíte ode mně to, co od ostatních, ale musím říct, že jste skvělý časák (a za skvělou cenu oproti Score a Levelu). Nemám k vám skoro žádné připomínky, mohli byste ale přikládat nějaká dobrá dema nebo do prosincového Doupěte přidat nějakou dobrou hru (třeba 2–3) jako vánoční dárek.Chtěl bych si vás předplatit, ale to zatím není možné, protože dostávám jenom asi stovku na měsíc, a kdybych šetřil, tak by mně uteklo pár dobrých čísel Doupěte!

Váš dobrý čtenář Honza

[!] Na DVD dáváme dema, která jsou k dispozici, jejich kvalitu neovlivníme, ale snažíme se vybírat opravdu ta zajímavá. S plnou hrou doufám budeš spokojen – Knights of The Temple je skvělou akcí, jež si vysloužila přízvisko „středověký Max Payne".

P.S.: Doufám, že vám moc nevadí gramatické chyby, protože nejsem dobrý češtinář a píšu to ve dvanáct večer.

[!] Jelikož tato stránka vzniká ve dvanáct v poledne, snad bude vše v pořádku a v souladu s pravopisem.

Letošní Listárna tímto končí. Přejeme vám bohatého Ježíška, ať pod jehličnanem v obýváku najdete vše, co si přejete, a ať ten nemožný svetr od babičky aspoň nekouše. Za rok nashledanou!

-HM-

LINEAGE 2 – SVĚT LEPŠÍ NEŽ TEN SKUTEČNÝ

Je tma. Je večer a jen záře monitoru osvětluje moji tvář. Je večer a dnes stejně jako každý předcházející den v posledních devíti měsících se připojuji na server, abych se na „chvíli" zapomněl ve světě hry Lineage 2.

Lineage 2 – The Chaotic Chronicles je MMORPG. Klasický online svět plný bájných příšer, plný magie a udatných hrdinů. Jedním z hrdinů můžete být i vy. Stačí si vybrat z pěti ras (člověk, elf, temný elf, trpaslík a ork). Nesmíme zapomenout ani na pohlaví – pěkná elfka vůbec není k zahození. Nakonec tu máme povolání – fighter (bojovník) a mystic. Cože? Jen dvě?

Nebojte, časem se to změní. A tak se například ze zakrslého človíčka bojovníka může stát nepřemožitelný gladiátor anebo z mága temného elfa takzvaný spellhowler – kouzelník, před kterým i nejsilnější příšery utíkají. To ale uběhne spousta času a bude prolita spousta krve. Na to, aby se zvýšila vaše úroveň, je třeba zabíjet potvory anebo plnit questy, kterých je obou nespočet. Stejně jako brnění, zbraní a všelijakých jiných věciček. Dokonce jsou zde i zbytečnosti jako zaječí ouška anebo masky na tvář.

Postavy jsou nádherně vymodelované. Když spatříte partu běžících trpaslíků, vzpomenete si bezděky na pohádkovou Sněhurku. Nejde jen o postavy, i svět je nádherný. A to tak, že dostanete chuť vše si vyfotit a následně záběry ukazovat kamarádům z dovolené, jako kdyby se jednalo o snímky z dovolené. Ve světě Lineage se toho dá zažít spousta. Od klasických PVP soubojů (hráči proti sobě), přes svatby, rybaření, obléhání či bránění hradů, až po zabíjení bossů. A těch je hodně, od slaboučkých, na které stačí skupinka dvou nebo tří dobrodruhů, až po ty nejsilnější, které dají zabrat i stovce (!) či více hráčů. Právě hráči tvoří jádro celé hry. Díky nim má Lineage neopakovatelnou atmosféru – lidé se potkávají, pomáhají si, nenávidí se, bojují proti sobě.

Je úžasné vidět v některých městech trhy s obchůdky hráčů, kteří tam prodávají věci od počátku světa. Rozhodně jich není málo, to mi věřte! Náhodný kupující občas ztratí dost času, než najde věci, které shání. Anebo koupí zbytečnosti… Peníze se jmenují adena a asi nedávno prošly devalvací, protože všechno stojí strašně moc! Zbraně nad deset miliónů nejsou nijak ojedinělým jevem.

V každém městě i často mimo ně hraje hudba. Ale jaká hudba!!! Je to něco božského. Někde má nádech rytířského středověku, jinde z ní dýchá keltská minulost. Ani po třičtvrtě roce neomrzí.

O této hře by se dalo psát ještě dlouho. O lovcích „player killerů", o striderech – jakýchsi drakokoních, o wyvernách, které s vámi vyletí na nejvyšší věže. O katakombách, tetování, klanech a gildách… o nádherném čase stráveném v tomto virtuálním světě. Vím, existuje spousta podobných her. Kdybych neuvedl World of Warcraft, někteří by mě možná ukřižovali, že ho s Lineage 2 neporovnám. Ale já ho porovnávat nechci. Lineage má totiž úplně jinou atmosféru, je založen na úplně jiných pravidlech než současný vládce online her. A je to jedině dobře – protože komu nevyhovuje WoW, určitě vyzkouší Lineage. A možná, že už u něj zůstane…

DarkKumar

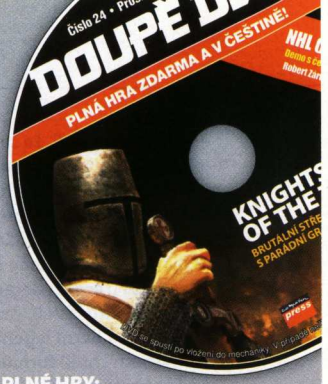
ČASOPIS, KTERÝ DOKÁŽE ZAUJMOUT

pevnost
MĚSÍČNÍK O FANTASY, SCI-FI A HORORU

RECENZE
SCI-FI DESKOVÉ HRY
SOUTĚŽE
MAGIE
HORROR
HRY NA HRDINY
POVÍDKY
KNIŽNÍ NOVINKY
DESKOVÉ HRY
HISTORIE
FANTASY
KNIŽNÍ NOVINKY
DESKOVÉ HRY
FANTASY
HRY NA HRDINY
HORROR
SOUTĚŽE
MAGIE
KNIŽNÍ NOVINKY
HORROR
HISTORIE
ŽELEZNÉ BITVY
DESKOVÉ HRY
MAGIE
HORROR
HRY NA HRDINY
HORROR
SOUTĚŽE
SCI-FI
MAGIE
FILM
DŘEVĚNÉ BITVY

inzerce

DOUPĚ DVD 12/06



KNIGHTS OF THE TEMPLE

Potrpíte si na syrové akční rubanice ve stylu Rune, Blade of Darkness nebo Enclave? Nedělají vám potoky krve a nezřízeného násilí nejmenší problém? A vůbec, máte rádi gotický středověk, tehdejší hrady a podléháte mýtům? Jestliže jste odpověděli alespoň na jednu otázku kladně, na nic nečekejte a instalujte plnou hru aktuálního Doupěte Knights of the Temple. V jádru jde o perfektní akci z pohledu třetí osoby, která vás přenese do období středověku a seznámí vás s tajemným rytířským řádem a jeho příslušníky.

Hlavní hrdinou hry je mladičký Paul, který se z nezkušeného bojovníka proseká v rámci 30 levelů až na hektolitry krve ošlehaného rytíře. V boji proti nepřátelům využijete unikátní bojový systém, kdy se dají jednotlivé údery spojovat do elegantních komb, aniž byste nepřátelům dali jedinou šanci k odpovědi, což je nejenom efektní, ale i efektivní. Ostatně jsou to právě souboje, které činí hru Knights of the Temple nesmírně zajímavým a od konkurence odlišujícím titulem. Nejenom krystalickou akcí je ale člověk živ, tudíž dojde čas od času na malou logickou hádanku, spočívající například v nastavení správné kombinace symbolů na zámku apod.

Z hlediska technické stránky vypadají Knights of the Temple stále na úrovni. Stáří dva roky sice neslibuje HDR efekty, nicméně moc prostoru zkoumat okolní prostředí mít beztak nebudete: vaši pozornost zaměstnají neustále se rojící protivníci. Pozornost si dozajista zaslouží hudba, o kterou se zasloužila skupina Within Temptation. Jejich rockové vypalovačky s gotickým nádechem ke hře perfektně pasují a hlavně ještě více umocňují ponurou atmosféru, stejně jako zlepšují celkový dojem jako takový.

Herní doba, za kterou se dají Knights of the Temple dokončit, se pohybuje někde okolo osmi až desíti hodin v závislosti na zkušenostech hráče. Každopádně můžete vzít jed na to, že tato hra je zážitek a jen tak se jí něco nevyrovná. Jistě, není sice dokonalá a kdekdo by na ní našel nějaký nedostatek, ale rozhodně se v její společnosti budete královsky bavit. Však si ji zkuste a dáte nám za pravdu.

PLNÁ VERZE

[Ovládání]
Hra se ovládá pomocí klávesnice. Kurzorovými šipkami se pohybujete, klávesami „Q" a „W" útočíte a provádíte komba, „R" je akční klávesa sloužící k potvrzování akcí. V případě, že vám nastavení kláves nevyhovuje, doporučujeme je překonfigurovat v menu pod položkou nastavení.

[Verze] Česká (titulky)
[Výrobce] Starbreeze Studios
[Datum vydání] duben 2004

[Minimální požadavky]	[Doporučené požadavky]
Windows 98, ME, 2000, XP	Windows 98, ME, 2000, XP
Procesor 600 MHz	Procesor 1 500 Mhz
192 MB RAM	256 MB RAM
Grafická karta s 16 MB RAM	Grafická karta s 32 MB RAM
1,6 GB na HDD	1,8 GB na HDD

PLNÉ HRY:
Knights of the Temple
Mysz Teodor Serminator
Packabot
Wizard Duel
Becheon
Bechershow
Space Adventures
BugAbOO

DEMOVERZE:
Alpha Prime
Flatout 2
Gothic 3
NHL 07
PRISM: Guard Shield
Runaway 2: The Dream of the Turtle
Splinter Cell: Double Agent

VIDEA:
Prezentace Nintendo Wii
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Bionicle Heroes
Heroes of Might & Magic V: Hammers of Fate
Jericho
Settlers VI
Specnaz 2
Stalker – intro (shakycam)
Stoked Rider Alaska Alien
Tony Tough 2
World in Conflict
The Legend of Zelda: Twilight Princess

BONUSY:
ABCgames cheater
PSP Gamer – listopad
Heroes of Might & Magic V speciál – Módy
Heroes of Might & Magic V speciál – Mapy
Heroes of Might & Magic V speciál – ModManager
Heroes of Might & Magic V speciál – Statistiky jednotek
Heroes of Might & Magic V speciál – Popisy frakcí
Heroes of Might & Magic V speciál – Strom vývoje

PATCHE:
ArmA: Armed Assault v1.1
Eastside Hockey Manager v.1.18
El Matador v1.1
Heroes of Might & Magic V v1.4
Need for Speed Carbon v1.3
NHL 07 v1

SCREENSHOTY:
Fish Fillets 2
Frontline: Fields of Thunder
Galactic Command

DEMO MĚSÍCE

NHL 07

Ačkoliv je NHL 07 na pultech obchodů již nějaký ten pátek, na jeho demoverzi jsme museli dlouho čekat. Pokud jste stále na vážkách, zda si nový ročník hokeje od EA pořídit, či nikoliv, rozhodně doporučujeme vyzkoušet tuto hratelnou ochutnávku. Ta obsahuje hned 3 kluby (HC Sparta Praha, Philadelphia Flyers, Modo Hockey), s nimiž si můžete zahrát pětiminutové třetiny. Stejně jako v plné verzi, ani zde nechybí české texty a komentáře v podání Petra Vichnara a Roberta Záruby. Jediným nedostatkem demoverze je bohužel skutečnost, že nelze změnit rozlišení a jediné dostupné je dnes již archaické 800 × 600.

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

SPECIÁL

Speciálem aktuálního Doupě DVD není žádná jiná hra než Heroes of Might & Magic V. Pro tu jsme sesbírali několik zajímavých modifikací, prográmků, map a dokumentů, které by vám měly jednat zpestřit hraní, ale stejně tak pomoci s vlastní hrou. Patříte-li mezi správné fandy fantasy a konkrétně u této hry trávíte dny i večery, rozhodně si nenechejte ujít sekci Bonusy na našem DVD, kde všechny zmíněné doplňky najdete pohromadě.

EXKLUZIVNĚ NA DOUPĚ DVD

Jelikož se v Doupěti řídíme heslem, že je neustále co zlepšovat, počínaje tímto číslem jsme si pro vás připravili dvě malé novinky. Tou první je spolupráce s magazínem PSP Gamer, což je elektronický titul věnovaný hrám pro handheld od Sony, kultuře a současným trendům. Ten si můžete jednoduše nahrát do své konzole PSP, a kdykoliv budete mít dlouhou chvíli, přečíst si některý ze zajímavých článků. Stejně tak se můžete těšit na wallpapery světoznámého serveru GameWallpapers.com, s nímž chystáme dlouhodobější spolupráci. Každý měsíc tak může vaši plochu zdobit některý z dovedně zpracovaných motivů, které jistě oživí pozadí vašich Windows.

Infernal
Sam & Max: Episode 2
Virtua Tennis 3

WALLPAPERY:
Bionicle Heroes
Brothers in Arms: Hell's Highway
Elveon
Gothic 3
GTR 2
Heroes of Might & Magic V
Just Cause
Lair
Marvel: Ultimate Alliance
Open Season
Rainbow Six: Vegas
Ridge Racer
Sam & Max: Episode 1

SERVIS:
BSplayer
Codecs All in One
DirectX 9.0c
Fraps
Irfan View
Quicktime Alternative
Total Commander

OVLADAČE:
nVidia Forceware 93.71 WHQL
nVidia Forceware 91.37 XP-64/2000
ATI Catalyst 6.10
ATI Catalyst 6.6
Penumbra: Overture
Rainbow Six: Vegas
Silverfall
The Show
Trackmania United
Xpand Rally Xtreme

WALLPAPERY:
Assassin's Creed
Soul Calibur 3
Star Trek: Legacy
UFO: Afterlight
World of Warcraft

TRAILERY
300
Eragon
Hostel: Part 2
Saw III

SERVIS:
BSPlayer
Codec Pack All in 1
DirectX 9.0c
Fraps
IrfanView
QuickTime Alternative
Total Commander

OVLADAČE:
nVidia Forceware 93.71 XP-64/200
nVidia Forceware 93.71 WHQL
ATI Catalyst 6.6
ATI Catalyst 6.10

TRAILER MĚSÍCE

Potřebuje tohle nějaký komentář? Třetí díl Command & Conquer s podtitulem Tiberium Wars jsme si podrobně představili formou preview v jednom z minulých čísel, nyní jsme ohromeni jeho trailerem, který ukazuje, jak hra bude vypadat v pohybu. A že to vypadá velmi slibně!

OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vaše oblíbená hra podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

Vývojáři z Bohemia Interactive Studio vypustili tolik chtěný první patch na svou válečnou akci **ArmA: Armed Assault**. Ten opravuje desítky různých chyb, zejména týkajících se hratelnosti. +++ Prvního patche v1.1 se dočkala i další domácí hra – brněnský **El Matador**. Jeho aplikací byste se měli zbavit nejrůznějších problémů technického rázu a stejně tak by měl zlepšit chod hry na některých konfiguracích. +++ Opraváři se rovněž podívali i na kapotu vozů z **Need for Speed Carbon** a vznikl patch v1.3. Díky němu byste se neměli potýkat se síťovými problémy, jako je např. chyba online autentifikace. +++ Poměrně zásadní nedostatek opravuje první patch na **NHL 07** – pokud vám vyloženě vadila synchronizace hráčů při opětovném stisknutí klávesy pro přihrávku, problém je vyřešen! +++

[1] Máte ruce? Bojujte!

[2] Žijete ve městě? Bojujte!

[3] Bojujte, i když vás je málo proti přesile

[4] Položte život za to, čemu věříte

[5] Protože zabít mesiáše se nepodaří každému

DEMOVERZE

GOTHIC 3

Patříte-li mezi fandy RPGček, je pro vás třetí Gothic povinností. Nabízí totiž neskutečně rozsáhlý svět, stovky úkolů, dechberoucí grafiku, ale především desítky hodin výtečné zábavy. O tom vás ostatně přesvědčí i následující demoverze, která obsahuje úvodní část plné verze hry. S vaším hrdinou navštívíte města Ardea, Kap Dun a rebelskou základnu Reddock. Hra není žádným způsobem omezena, proto si můžete dopřát všechny úkoly, zbraně či kouzla. Stejně tak si můžete promluvit s kterýmkoliv počítačem ovládaným charakterem.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Dvojitým agentům, těm je hej. Své o tom ví i Sam Fisher, který se v posledním Splinter Cellu s podtitulem Double Agent dal naoko na stranu zločinu, aby mohl vyřešit jeden ze svých případů. Na vás čeká zcela nové a neotřelé Samovo dobrodružství, z něhož můžete okusit kousek prostřednictvím hratelné ukázky. Ta nabízí jednu relativně krátkou misi nazvanou Okhostk. Máte-li rádi vydařené stealth akce, rozhodně doporučujeme, Splinter Cell je prověřenou sázkou na jistotu.

FLATOUT 2

Pozdě, ale přece. Přesně tato věta může glosovat vznik demoverze výtečných arkádových závodů jménem Flatout 2, jedné z nejlépe hodnocených her letošního roku. Ta totiž přichází s takřka půlročním odstupem od vydání plné verze hry, která se mezi hráči těší nemalé popularitě. Aby také ne – Flatout 2 nabízí podařenou směsici závodění a adrenalinem nasáklých kaskadérských kousků, o kterých se vám nezdálo ani v těch nejdivočejších snech. Demoverze dává možnost ochutnat dvě tratě ze hry, přičemž první z nich se odehrává ve vodním kanálu, kdežto druhá v hustém lese. Vedle toho si můžete vyzkoušet dvě disciplíny z fyzikální olympiády, což jsou v tomto případě Šipky a Mrakodrapové derby (podrobnosti v recenzi Doupěte 9/06). Celou demoverzí pak můžete profrčet v jednom ze tří možných aut.

ALPHA PRIME

Někdo říká, že jde o český Doom 3 přes kopírák, ale není to tak úplně pravda. Řeč je v tomto případě o 3D akci Alpha Prime od domácích Black Element Software. Ti protentokrát spojili své síly s legendou českého sci-fi, Ondřejem Neffem, a servírují nám tajuplný příběh plný zvratů, nekončící akce a relativně ucházející zábavy. To vše v moderní grafice a s realistickou fyzikou. Zda je to pravda, můžete posoudit sami díky vydanému demu, které nabízí hned dva levely z plné verze hry – jeden je příznačně nazvaný Základna, druhý Skladiště.

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

Čekání na druhý díl povedené adventury Runaway snad nebere konce. Zatímco v některých zemích se hra již dostala na pulty obchodů, u nás v Česku si na ni budeme muset počkat minimálně do března příštího roku. Malou náplastí a možností zhodnotit kvality hry ještě předtím, než se k nám dostane, budiž německá demoverze. Ta nabízí počátek 4. kapitoly z plné verze hry, ovšem s tím rozdílem, že obsah je původní a v plné verzi se neobjeví v celém svém rozsahu.

Nezbytný rádce plný tipů a triků

pro všechny, kteří se chtějí naučit pracovat s počítačem

Pravidelně v každém čísle:

dvacet stran podrobných návodů na práci s programy a počítačovým vybavením

■ produktové novinky a testy ■ cenové přehledy ■ internetové téma ■ informace o zajímavých programech

jak na počítač 84 000 čtenářů každého čísla

Zdroj: MEDIA PROJEKT 9/2006 – SKMO, realizace Gfk Praha – Median

computer press

Je zbytečné dávat si na Nový rok předsevzetí

Jen lednové Doupě vám totiž prozradí, co se opravdu stane

PŘIPRAVTE SE!
LEDNOVÉ
MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ
S UNIKÁTNÍM HRÁČSKÝM HOROSKOPEM DORAZÍ
24. LEDNA

24. LEDNA VYJDE UNIKÁTNÍ HRÁČSKÝ HOROSKOP PRO ROK 2007!

- Vše, co vás čeká a nemine
- Budoucnost jednotlivých znamení
- Numerologie, astrologie, wiilogie – vše na jednom místě
- Spolupráci přislíbili čarodějnice i mágové
- Bez toho zkrátka nemůžete být

SPECIÁL

+ WORLD OF WARCRAFT

- Recenze očekávaného datadisku Burning Crusade
- Proč WoW tak uspěl?
- Nejzajímavější addony na jednom místě
- Víte o WoW opravdu všechno?
- Rady a tipy do začátku – připojte se k miliónům hráčů právě teď!

VÝHERCI SOUTĚŽÍ

Company of Heroes:
1. Dáša Korčíková
2. Jaromír Krob
3. František Novotný
4. Ludmila Borecká
5. Milan Navrátil
6. Antonín Chromý
7. Jan Peschl
8. Jarmila Kotrosová
9. Drahomíra Matochová
10. Aleš Lejcek
11. Roman Dvořák
12. Ivona Grygerková
13. Josef Marcinko
14. Jana Krbová
15. Ivona Sochorová

Digital Devil Saga:
1. Jan Gogela
2. Martina Izvorská
3. Zdeněk Oprchal
4. Eva Herová
5. Emilie Fialová
6. Jiří Strmiska

SEZNAM INZERENTŮ

CD Projekt Czech 5, 23, 43, 58, 59
Cenega Czech 53, 72
Computer Press 16, 17, 82, 113
Computer Press ..... 3. obálka
Flexio 35
Game Line ..... 2. obálka
Hewlett-Packard 15
Hokosoft 57
Impact Computers 25
JRC Czech 39, 55
Langsoft ..... 4. obálka
Microsoft 15
Mladá fronta 94
Pražská vydavatelská 109
Progamers 84
TN Trade 51
US Action 76, 107

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

Vlaky | autobusy | MHD

computer

Plná verze ZDARMA ušetříte 350 Kč

V dalším čísle Computeru najdete

Jízdní řády na rok 2007

- test hardwaru: 17" a 20" LCD panely
- test softwaru: HTML editory
- téma: vyberte si internetové připojení
- duel: grafické karty
- vystřihovánka: editor PSpad
- recenze, tipy a triky, ...

vychází 11. ledna 2007

vydává mediální dům
www.cpress.cz
computer press

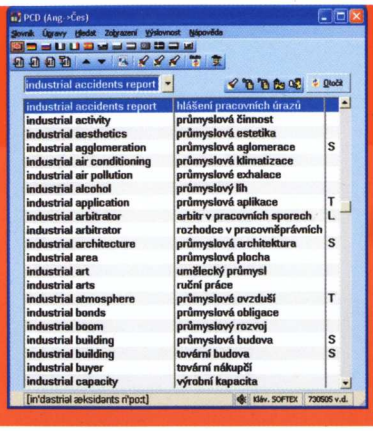
PC Translator®

Slovník

Slovník je maximálně přehledný a srozumitelný. Umožňuje snadné vyhledávání, doplňování i editaci slovní zásoby.

Výslovnost je namluvena rodilými mluvčími. Součástí je i databáze příkladů použití, tvary nepravidelných sloves ad.

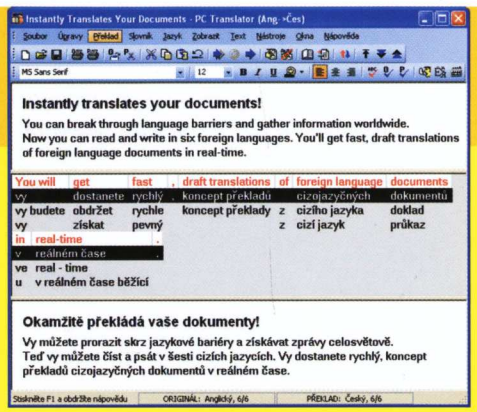
"...slovník, který potvrdil očekávané kvality..."
Srovnávací test slovníků v časopise Svět počítačů.



Překladač textů

Oboustranný překladač Vám pomůže překládat texty bez toho, abyste museli dohledávat významy jednotlivých slov ve slovníku.

Text, který do překladače napíšete nebo vložíte schránkou, může být překládán zcela automaticky nebo po větách s možností výběru náhradních významů ve středním okně. Do dolního okna se překlad automaticky ukládá.



Překladač www-stránek

Překladač internetových stránek provádí rychlý automatický překlad www-stránek přímo v prohlížeči Microsoft® Internet Explorer, Firefox nebo Mozilla. Přeloženou stránku zobrazí v češtině při plném zachování jejího grafického vzhledu.

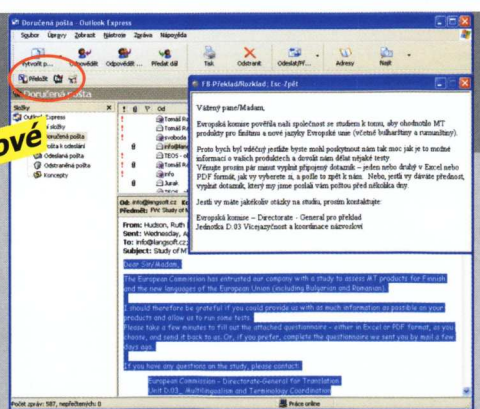
Překladač umožňuje také přepínání mezi přeloženým a nepřeloženým textem, překlad vybrané části textu a práci se slovníkem.

Překlad e-mailů, textů ve Wordu...

nové

PC Translator doplní překladové ikony do programů MS Word, Outlook a Outlook Express. Pomocí těchto nástrojů lze překládat označené bloky textu a otvírat slovník přímo v těchto aplikacích.

Dalším užitečným nástrojem je univerzální překladač označeného textu. Ten lze využít např. pro překlad textů v jiných textových editorech a prohlížečích www-stránek.



Vše v jednom programu...

PC Translator slouží pro podporu překladu textů do češtiny a z češtiny do cizího jazyka. Je nepostradatelným pomocníkem při překladu www-stránek, e-mailů, faxů, dopisů, návodů, nápověd apod. Program lze nainstalovat na počítače s **MS Windows 98, Me, NT, 2000 i XP.**

Jediné komplexní řešení !

NOVÁ VERZE

PC Translator® (GB)
anglicko-český oboustranný
800 000 význ. dvojic, 3,2 mil. slov
Mluvená i psaná výslovnost

PC Translator® (D)
německo-český oboustranný
800 000 význ. dvojic, 3,2 mil. slov
Mluvená výslovnost

PC Translator® (RUS)
rusko-český oboustranný
560 000 význ. dvojic, 2 mil. slov
Mluvená výslovnost

PC Translator® (F)
francouzsko-český oboustr.
360 000 významových dvojic
1,6 mil. slov, mluv. výslovnost

PC Translator® (ESP)
španělsko-český oboustranný
260 000 významových dvojic
1 mil. slov, mluvená výslovnost

PC Translator® (I)
italsko-český oboustranný
260 000 významových dvojic
1 mil. slov, mluv. výslovnost

LangSoft s.r.o., 687 52 Korytná 225, **Tel.:** 572 693155, 572 693578
Fax: 572 694004, **E-mail:** info@langsoft.cz

www.langsoft.cz